ВЕЛИЧАЙШАЯ В МИРЕ РОЛЕВАЯ ИГРА™

DUNGEONS & DRAGONS®

БЕСТИАРИЙ®

Содержание

Вступление: Как использовать монстра? 4

Обзор статблока 4
Записи о монстрах 5
Части статблока 5

Аберрации 8

Аболет [Aboleth] 8
Бехолдер [Beholder] 10
Бормочущий ротовик [Gibbering Mouther] 12
Верёвочник [Roper] 13
Гитцерай [Githzerai] 14
Гитьянки [Githyanki] 16
Грелл [Grell] 18
Грики [Gricks] 19
Гримлок [Grimlock] 20
Наблюдатель [Spectator] 21
Иллитиды [Mind Flayers] 22
Куо-тоа [Kuo-toa] 24
Нотик [Nothic] 28
Отидж [Otyugh] 29
Плащевик [Cloaker] 30
Пожиратель интеллекта [Intellect Devourer] 31
Слаады [Slaadi] 32
Пронзатель [Piercer] 36
Тёмная мантия [Darkmantle] 37
Чуул [Chuul] 38
Фламф [Flumph] 39

Великаны 40

Каменный великан [Stone Giant] 40
Морозный великан [Frost Giant] 41
Облачный великан [Cloud Giant] 42
Огненный великан [Fire Giant] 43
Огры [Ogres] 44
Тролль [Troll] 45
Фомор [Fomorian] 46
Холмовой великан [Hill Giant] 47
Циклопы [Cyclopes] 48
Штормовой великан [Storm Giant] 49
Эттин [Ettin] 50

Гуманоиды 51

Ассасин [Assassin] 51
Бандиты [Bandits] 52
Берсерки [Berserkers] 54
Благородные [Nobles] 55
Бугай [Toughs] 56
Гладиатор [Gladiator] 57
Воины [Warriors] 58
Друид [Druid] 60
Обыватель [Commoner] 61
Исполнители [Performers] 62
Культисты [Cultists] 64
Маги [Mages] 68
Пираты [Pirates] 70
Разведчики [Scouts] 72
Рыцари [Knights] 73
Священники [Priests] 74
Стражники [Guards] 76
Шпионы [Spies] 77

Драконы 78

Металлические драконы 78
Бронзовые драконы [Bronze Dragons] 78
Золотые драконы [Gold Dragons] 82
Латунные драконы [Brass Dragons] 86
Медные драконы [Copper Dragons] 90
Серебряные драконы [Silver Dragons] 94

Цветные драконы 98
Белые драконы [White Dragons] 98
Зелёные драконы [Green Dragons] 102
Красные драконы [Red Dragons] 106
Синие драконы [Blue Dragons] 110
Чёрные драконы [Black Dragons] 114

Другие драконы 118
Виверна [Wyvern] 118
Волшебные дракончики [Faerie Dragons] 119
Дракочерепаха [Dragon Turtle] 120
Кобольды [Kobolds] 121
Полудракон [Half-Dragon] 122
Псевдодракон [Pseudodragon] 123
Теневые драконы [Shadow Dragons] 124

Звери 126

Динозавры 126
Гигантские звери 128
Рои зверей 136
Другие звери 138

Исчадия 150

Демоны 150
Балор [Balor] 150
Барлгура [Barlgura] 151
Врок [Vrock] 152
Глабрезу [Glabrezu] 153
Гористро [Goristro] 154
Дретчи [Dretches] 155
Йоклол [Yochlol] 156
Квазит [Quasit] 157
Марилит [Marilith] 158
Мэйны [Manes] 159
Нальфешни [Nalfeshnee] 160
Теневой демон [Shadow Demon] 161
Хезроу [Hezrou] 162
Чазм [Chasme] 163

Дьяволы 164
Бес [Imp] 164
Бородатый дьявол [Bearded Devil] 165
Дьявол цепей [Chain Devil] 166
Исчадие пропасти [Pit Fiend] 167
Игольчатый дьявол [Spined Devil] 168
Костяной дьявол [Bone Devil] 169
Ледяной дьявол [Ice Devil] 170
Лемуры [Lemures] 171
Рогатый дьявол [Horned Devil] 172
Шипастый дьявол [Barbed Devil] 173
Эриния [Erinyes] 174

Юголоты 175
Арканалот [Arcanaloth] 175
Меззолот [Mezzoloth] 176
Никалот [Nycaloth] 177
Ультролот [Ultroloth] 178

Другие исчадия 179
Адская гончая [Hell Hound] 179
Гноллы [Gnolls] 180
Духовная нага [Spirit Naga] 182
Инкуб [Incubus] 183
Камбион [Cambion] 184
Кошмар [Nightmare] 185
Ламия [Lamia] 186
Ларвы [Larvae] 187
Ночная карга [Night Hag] 188
Они [Oni] 189
Сахуагин [Sahuagin] 190
Ракшаса [Rakshasa] 192
Суккуб [Succubus] 193
Шакалвер [Jackalwere] 194

Конструкты 195

Големы 195
Глиняный голем [Clay Golem] 195
Железный голем [Iron Golem] 196
Каменный голем [Stone Golem] 197
Мясной голем [Flesh Golem] 198

Другие конструкты 199
Гомункул [Homunculus] 199
Горгоны [Gorgons] 200
Колосс [Colossus] 202
Модроны [Modrons] 203
Оживлённые объекты [Animated Objects] 206
Пугало [Scarecrow] 208
Управляемый ужас [Helmed Horror] 209
Щитостраж [Shield Guardian] 210

Монстры 211

Животные 211

Оборотни 212
Верволк [Werewolf] 212
Веркабан [Wereboar] 213
Веркрыса [Wererat] 213
Вермедведь [Werebear] 214
Вертигр [Weretiger] 215

Титаны 216
Кракен [Kraken] 216
Тарраск [Tarrasque] 218

Другие монстры 220
Анхег [Ankheg] 220
Бехир [Behir] 221
Бурый громила [Umber Hulk] 222
Василиск [Basilisk] 223
Водянник [Merrow] 224
Гиппогриф [Hippogriff] 225
Грифон [Griffon] 226
Гарпия [Harpy] 227
Гидра [Hydra] 228
Доппельгангер [Doppelganger] 229
Драук [Drider] 230
Зимний волк [Winter Wolf] 231
Йети [Yetis] 232
Кваготы [Quaggoths] 234
Кенку [Kenku] 235
Кровопийцы [Stirges] 236
Крюкастый ужас [Hook Horror] 237
Куролиск [Cockatrices] 238
Мантикора [Manticore] 239
Медуза [Medusa] 240
Мимик [Mimic] 241
Минотавр Бафомета [Minotaur of Baphomet] 242
Панцирницы [Bulettes] 243
Перитон [Peryton] 244
Ползающий падальщик [Carrion Crawler] 245
Пурпурный червь [Purple Worm] 246
Пёс смерти [Death Dog] 247
Реморазы [Remorhazes] 248
Ржавник [Rust Monster] 249
Рух [Roc] 250
Совомеды [Owlbears] 251
Топороклювы [Axe Beaks] 252
Три-крины [Thri-kreen] 253
Троглодит [Troglodyte] 254
Ускользающий зверь [Displacer Beast] 255
Фазовый паук [Phase Spider] 256
Химера [Chimera] 257
Юань-ти [Yuan-ti] 258
Эттеркап [Ettercap] 262

Небожители ... 263
Животные ... 263
Другие небожители ... 264
Владыка зверей [Animal Lord] ... 264
Дэв [Deva] ... 266
Единорог [Unicorn] ... 267
Коатль [Couatl] ... 268
Нага стражник [Guardian Naga] ... 269
Пегас [Pegasus] ... 270
Солар [Solar] ... 271
Эмпиреи [Empyreans] ... 272
Сфинксы [Sphinxes] ... 274
Планетар [Planetar] ... 278
Нежить ... 279
Банши [Banshee] ... 279
Вампиры [Vampires] ... 280
Блуждающий огонёк [Will-o'-Wisp] ... 284
Вурдалаки [Ghasts] ... 285
Драколич [Dracolich] ... 286
Зомби [Zombies] ... 288
Демилич [Demilich] ... 290
Костяная нага [Bone Naga] ... 291
Лич [Lich] ... 292
Мумии [Mummies] ... 294
Ползающие руки [Crawling Claws] ... 297
Полтергейст [Poltergeist] ... 298
Привидение [Ghost] ... 299
Призрак [Wraith] ... 300
Пылающий череп [Flameskull] ... 301
Ревенанты [Revenants] ... 302
Рыцари смерти [Death Knights] ... 304
Скелеты [Skeletons] ... 306
Спектр [Specter] ... 308
Тень [Shadow] ... 309
Тиран смерти [Death Tyrant] ... 310
Умертвие [Wight] ... 312
Упыри [Ghouls] ... 313
Растения ... 314
Грибы [Fungi] ... 314
Заразы [Blights] ... 316
Ползающая насыпь [Shambling Mound] ... 319
Микониды [Myconids] ... 320
Пробуждённые растения [Awakened Plants] ... 322
Трент [Treant] ... 323
Слизь ... 324
Желатиновый куб [Gelatinous Cube] ... 324
Золотистое желе [Ochre Jelly] ... 325
Капля аннигиляции [Blob of Annihilation] ... 327
Серая слизь [Gray Oozes] ... 328
Чёрная слизь [Black Pudding] ... 329
Феи ... 330
Гоблиноиды ... 330
Гоблины [Goblins] ... 330
Хобгоблины [Hobgoblins] ... 332
Багбиры [Bugbears] ... 334
Другие феи ... 335
Ворги [Worgs] ... 335
Архикарга [Arch-hag] ... 336
Дриада [Dryad] ... 338
Жаболюды [Bullywugs] ... 339
Зелёная карга [Green Hag] ... 340
Кентавры [Centaurs] ... 341
Мерцающий пёс [Blink Dog] ... 342
Морская карга [Sea Hag] ... 343
Пикси [Pixies] ... 344
Сатиры [Satyrs] ... 345
Спрайт [Sprite] ... 346
Элементали ... 347
Гении ... 347
Дао [Dao] ... 347
Джинн [Djinni] ... 348
Ифрит [Efreeti] ... 349
Марид [Marid] ... 350
Другие элементали ... 351
Ааракокра [Aarakocra] ... 351
Водная аномалия [Water Weird] ... 352
Галеб дур [Galeb Duhr] ... 353
Гаргулья [Gargoyle] ... 354
Зорн [Xorn] ... 355
Людоящеры [Lizardfolk] ... 356
Магмин [Magmin] ... 357
Мерфолк [Merfolk] ... 358
Мефиты [Mephits] ... 359
Саламандры [Salamanders] ... 362
Невидимый охотник [Invisible Stalker] ... 364
Эйзер [Azer] ... 365
Стихийный катаклизм [Elemental Cataclysm] ... 366
Элементаль воздуха [Air Elemental] ... 368
Элементаль воды [Water Elemental] ... 369
Элементаль земли [Earth Elemental] ... 370
Элементаль огня [Fire Elemental] ... 371
Приложение А: Списки монстров ... 372
Среда обитания ... 372
Преобразования монстров ... 376
Статблоки по ПО ... 377
Статблоки по русскому алфавиту ... 378
Статблоки по типу ... 379

Предисловие переводчика

Рад представить вам перевод этой отличной книги. Самую свежую версию перевода этой книги вы можете получить бесплатно на моём Boosty.

Для обратной связи, обсуждения приключений и обмена опытом с другими мастерами и игроками, приглашаю вас присоединиться к моему серверу в Discord. Там я часто делюсь своими переводами, материалами, спрашиваю мнения, пишу впечатления и просто болтаю.

Спасибо всем за поддержку во время стримов перевода! Приятно слышать добрые слова и то, что кому-то мой труд нужен. Если вы хотите присоединиться, то я обычно стримлю процесс перевода в моём сообществе Вконтакте.

Если вам понравился мой перевод и вы хотите поддержать мою работу, то рассмотрите возможность подписки на меня через Boosty. Ваша поддержка позволит мне продолжать переводить новые приключения и создавать качественный контент для D&D и НРИ.

Там же я публикую свои материалы для настольно ролевых игр. Паки изображений из Midjourney, куски переводов, свой материал для НРИ и прочее.

Вычитка текста

В процессе работы я старался допускать минимум ошибок и сохранить оригинальное содержание. Увы, я человек и по многим причинам допускаю ошибки. Поэтому их тут много.

Этот документ имеет версию 1.0 и последний раз редактировался 17 сентября 2025 года.

Для того, чтобы улучшать документ, вы можете заняться комментированием ошибок на Google Диске.

Если вы нашли ошибку, опечатку, проблему вёрстки, то просто выделите проблемное место и появится кнопка для оставления комментария. Опишите в чем проблема и я в следующей версии исправлю. Даже если вы не знаете, какой вариант предложить, то об этом могу подумать я или другие люди.

Ссылки

Документ наполнен тысячами ссылок. Это, естественно, необходимо для удобства использования документа.

Во-первых, каждый номер страницы это ссылка, которая ведёт на содержание. В содержании ссылка уже на все разделы книги. Так вы можете удобно путешествовать из раздела в раздел.

Но по тексту есть ссылки, которые ведут на более конкретные вещи. Все они отмечены разными цветами. Мы попытались сохранить цвета из DnDBeyond, но из-за других условий у нас есть и другие цвета.

Внешние ссылки. Ссылка с таким цветом ведёт на внешний сайт. То есть вне документа. Это могут быть оригинальные английские правила, пояснение какого-то слова и так далее.

Ссылки с такими цветами ведут на сайт new.ttg.club: снаряжение, состояния, чувства, магические предметы, классы, подклассы, черты, расы, предыстории, правила, заклинания.

Ссылки с такими цветами ведут на страницу из этой книги: главы, разделы, монстры.

Полезные ссылки

Сайт с другими материалами по D&D: new.ttg.club
Модуль для Foundry: Braintrap Studio, SweetyHake.
Печать книги: KnigiPrint.

Вступление: Как использовать монстра?

Каждый монстр — это источник приключений. В этом бестиарии Dungeons & Dragons вы найдёте странных, забавных, величественных и зловещих существ. Выбирайте своих любимых и делайте их частью вашей игры в D&D.

Наряду с Книгой игрока (2024) и Руководством Мастера (2024), Бестиарий является основой D&D и требует наличия этих книг.

Эта книга предназначена для Мастеров и содержит статблоки с характеристиками всевозможных монстров (как союзников, так и противников), управляемых Мастером.

Официальные приключения D&D ссылаются на монстров из этой книги, и вы можете использовать их вместе с правилами создания существ и сцен из Руководства Мастера, чтобы воплощать свои собственные приключения. Обратитесь к приложению А за списками монстров, которые помогут в создании ваших приключений.

Фамильяр вампира [Vampire Familiar]

1

Маленький или средний гуманоид, нейтральный злой

КД 15 **Инициатива:** +5 (15)

Хиты 65 (10к8 + 20)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

2

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	16	+3	+5	**Тел**	15	+2	+2
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	10	+0	+2	**Хар**	14	+2	+2

3

Навыки Внимательность +4, Убеждение +4 Скрытность +7

4

Сопротивление некротический

Иммунитет очарованный (кроме его хозяина вампира)

Снаряжение 10 кинжалов

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 14

Языки общий и один другой язык

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Особенности

5

Вампирская связь. Пока фамильяр и его хозяин вампир находятся на одном плане, вампир может общаться с фамильяром телепатически, и вампир может воспринимать через чувства фамильяра.

Действия

6

Мультиатака. Фамильяр совершает 2 атаки *Теневым кинжалом.*

Теневой кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +5, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона + 7 (3к4) урона некротической энергией. Если эта атака снижает хиты цели до 0, то цель становится стабилизированной, но отравлена на 1 час. Пока цель отравлена, она парализована.

Бонусные действия

7

Бессмертная ловкость. Фамильяр совершает действие рывок или отход.

> **Что нового в версии 2025 года?**
>
> Это версия 2025 года 5 редакции Бестиария. Если вы читали версию 2014 года, то многое из этой книги покажется вам знакомым, поскольку основные правила и варианты монстров те же. Большая часть книги содержит новые или переработанные элементы, а монстры, представленные в ней, заменяют версии из старых книг. Вот основные моменты:
>
> **Больше монстров.** Количество монстров увеличилось до более чем 500 статблоков.
>
> **Новые монстры.** Десятки новых монстров, включая более высокоуровневых, которые готовы бросить вызов персонажам всех уровней.
>
> **Улучшенные правила.** Каждый статблок был обновлён для удобства использования и улучшения игрового баланса.
>
> **Улучшение статблоков.** Новый дизайн и язык статблоков позволяет расставить важные приоритеты во время игры.
>
> **Универсальные группы.** Персонажи мастера теперь есть среди монстров и могут представлять любой гуманоидный вид.
>
> **Расширены списки.** В приложении А собраны и расширены списки с монстрами, которые появились в Руководстве Мастера 2014 года.
>
> Каждый монстр из Бестиария 2014 года представлен в этой книге и имеет соответствующую замену, подробно описанную в приложении А.

Обзор статблока

Монстр имеет статблок, содержащий все необходимые правила для его использования в игре. Статблоки делятся на следующие части, соответствующие примеру статблока фамильяр вампира:

1. **Имя и общие сведения.** Имя монстра сопровождается его размером, типом существа (вместе с любыми описательными тегами) и мировоззрением. Сразу после имени написано его английское оригинальное название и указана ссылка на оригинальный статблок с сайта 5e.tools.
2. **Основные параметры боя.** Здесь указаны КД (класс доспеха), хиты, скорость и инициатива.
3. **Характеристики.** В этом разделе перечислены характеристики монстра, их модификаторы и спасброски.
4. **Прочие сведения.** Здесь указываются чувства, языки и ПО (показатель опасности) монстра. Некоторые монстры могут иметь дополнительные сведения, такие как владение навыками, сопротивления, иммунитеты и снаряжение. Если у монстра нет этих деталей, то соответствующие записи отсутствуют.
5. **Особенности.** Здесь представлены постоянные или ситуационные свойства монстра.
6. **Действия.** Монстр может выполнять действия, указанные здесь, в дополнение к тем, что перечислены в Книге игрока.
7. **Бонусные действия.** Если у монстра есть бонусные действия, они описаны в этом разделе.
8. **Реакции и легендарные действия.** Эти разделы содержат реакции и легендарные действия, если они имеются. В примере эти разделы отсутствуют.

Записи о монстрах

Большая часть книги состоит из разделов о монстрах, которые включают следующие части после заголовка раздела.

Среда обитания

Запись о среде обитания указывает, где обычно обитает монстр. Списки монстров, организованные по среде обитания, приведены в приложении А.

Сокровища

Запись о сокровищах монстра указывает, накапливает ли монстр сокровища и какой тип сокровищ предпочитает. Эти предпочтения описаны следующим образом:

Любые. Сокровища монстра могут включать в себя как деньги, так и любые типы магических предметов.

Индивидуальные. Монстр не имеет сокровищ, но может обладать деньгами.

Тематические сокровища (магия, вооружение, инструменты или реликвии). Сокровища монстра содержат магические предметы соответствующей тематики. Руководство Мастера содержит информацию о сокровищах, подходящих для каждой темы.

Отсутствуют. Монстр не заботится о сокровищах. Любые сокровища, которыми он владеет, случайны.

Любые сокровища, которыми владеет монстр, идут в дополнение к снаряжению, указанному в записи «Снаряжение» его статблока.

Дополнительную информацию о сокровищах монстров можно найти в Руководстве Мастера.

Нарративное описание

После вводной информации о монстре приводятся детали, которые применимы к этому монстру независимо от того, где в мультивселенной он находится. Настраивайте эти детали в соответствии с вашими приключениями.

Особенности логова

Некоторые монстры изменяют области вокруг своего логова. Для таких монстров региональные эффекты описаны в разделе логова. Статблок монстра также может включать умения, благодаря которым он становится сильнее в своём логове.

Статблок

Каждое описание включает по крайней мере 1 статблок. Разбор статблоков приведён в следующем разделе.

Части статблока

Правила для статблока подробно описаны в глоссарии правил в Книге игрока и в этом разделе.

Размер

Существо может быть крохотным, маленьким, средним, большим, огромным или громадным. Если представлены варианты размера, то вы выбираете размер существа из этих вариантов. Дополнительную информацию о размере можно найти в Книге игрока.

Тип существа

Каждое существо имеет тег, который определяет его тип. Некоторые заклинания, магические предметы, классовые умения и другие эффекты взаимодействуют особым образом с существами определённого типа.

В игре представлены следующие типы существ, которые сами по себе не содержат дополнительных правил:

Аберрации – существа, абсолютно чуждые миру, такие как аболет, бехолдер, фламф и иллитид.

Звери – негуманоидные естественные существа, такие как лошадь и волк, а также большинство гигантских животных.

Небожители – магические существа, связанные с Верхними планами, например ангел и пегас.

Конструкты – созданные магическим путём существа, такие как гомункул, модрон и щитостраж.

Драконы – чешуйчатые существа древнего происхождения, такие как красный дракон и виверна.

Элементали – существа, происходящие из стихийных планов, например ифрит и элементаль воды.

Феи – существа, связанные со Страной фей или силами природы, такие как дриада, гоблин и пикси.

Исчадия – существа, связанные с жуткими нижними планами, такие как балор и адская гончая.

Великаны – огромные существа человекоподобной формы, например циклоп, огненный великан и тролль.

Гуманоиды – существа, определяемые своими ролями и профессиями, такие как маг, пират и воин. Они включают представителей различных видов.

Монстры – неестественные существа с загадочным происхождением, например мимик и совомед.

Слизь – желеобразные существа, такие как чёрная слизь и капля аннигиляции.

Растения – разумная растительность и грибные существа, такие как миконид, ползающая насыпь и трент.

Нежить – духи и ожившие мертвецы, например призрак, вампир и зомби.

Мировоззрение

Мировоззрение, указанное в статблоке существа, является стандартным вариантом для его отыгрыша, вдохновлённым традиционной ролью существа в игре или в реальном фольклоре. Изменяйте мировоззрение, чтобы оно соответствовало вашим сюжетным нуждам. В особенности нейтральное (Н) мировоззрение предоставляет вам возможность задуматься, склоняется ли конкретное существо к одному из других мировоззрений.

Книга игрока описывает 9 мировоззрений, а также существ без мировоззрения.

Класс доспеха

Класс доспеха (КД) чудовища включает его естественный доспех, Ловкость, снаряжение и другие особенности защиты. Подробности о классе доспеха можно найти в Книге игрока.

Инициатива

Раздел «Инициатива» указывает модификатор инициативы существа, за которым в скобках следует его фиксированное значение инициативы. Используйте модификатор, когда бросаете кость для определения инициативы существа.

Модификатор инициативы существа обычно равен его модификатору Ловкости, но некоторые получают дополнительные модификаторы, такие как бонус мастерства (БМ), которые применяются к этому числу.

Если вы не хотите бросать инициативу для существа, то используйте указанное фиксированное значение инициативы в бою. Более подробную информацию о инициативе можно найти в Книге игрока.

Хиты

Хиты существа представлены числом, за которым в скобках указывается его кость хитов, а также бонус его Телосложения. Можно использовать указанное число хитов монстра или бросить кости в скобках, чтобы определить его хиты случайным образом; не используйте оба варианта одновременно.

Размер монстра обычно определяет кость, используемая для расчёта его хитов, как показано в таблице «Кость хитов по размеру».

Кость хитов по размеру

Размер	Кость хитов	Средние хиты за кость
Крошечный	к4	2.5
Маленький	к6	3.5
Средний	к8	4.5
Большой	к10	5.5
Огромный	к12	6.5
Громадный	к20	10.5

Модификатор Телосложения монстра умножается на количество костей хитов, которыми он обладает, и результат прибавляется к его хитам. Например, если у монстра Телосложение 12 (модификатор +1) и 2к8 костей хитов, то его хиты равны 2к8 + 2 (в среднем 11).

Дополнительную информацию о хитах можно найти в Книге игрока.

Скорость

Раздел «Скорость» указывает скорость монстра. Некоторые монстры обладают одной или несколькими из следующих скоростей: лазание, полёт, плавание, копание. Правила, касающиеся скорости и этих типов перемещения, можно найти в Книге игрока.

Характеристики

Каждый монстр обладает шестью характеристиками вместе с соответствующими модификаторами характеристик и спасбросков. Дополнительную информацию о характеристиках и спасбросках см. в Книге игрока.

Сопротивления и уязвимости

Эти разделы указывают сопротивления и уязвимости монстра, если таковые имеются. Подробности смотрите в Книге игрока.

Иммунитеты

Этот раздел перечисляет иммунитеты монстра, если они у него есть. Если у монстра есть иммунитеты к урону и иммунитеты к состояниям, то сначала указываются типы урона, а затем состояния. Подробности смотрите в Книге игрока.

Снаряжение

Монстры владеют своим снаряжением. Если у монстра есть снаряжение, которое можно передать другому или забрать, то эти предметы указываются в разделе «Снаряжение». В статблоке монстра могут быть особые эффекты, происходящие при применении снаряжения, и эти эффекты могут игнорировать правила Книги игрока для данного предмета. Однако, если предметом воспользуется кто-то другой, то он будет подчиняться стандартным правилам из Книги игрока, без учёта особых эффектов из статблока.

Снаряжение, указанное в этом разделе, не обязательно включает всё имущество монстра. Например, если монстр носит одежду, то предполагается, что он одет соответствующим образом, но его одежда не будет перечислена в этом пункте.

Снаряжение, упомянутое вне раздела «Снаряжение», считается сверхъестественным или узкоспециализированным, и им нельзя воспользоваться после победы над монстром.

Боеприпасы и дальнобойные атаки

Монстр, которому требуются боеприпасы для совершения дальнобойных атак, носит с собой необходимое количество боеприпасов.

Оснащение монстра другими предметами

Вы можете снабдить монстров дополнительным снаряжением по своему усмотрению, используя главу «Снаряжение» в Книге игрока в качестве вдохновения. Вы решаете, какое количество снаряжения монстра можно забрать после его смерти и в каком состоянии оно будет находиться.

Осторожно относитесь к выдаче монстру боевых магических предметов, так как они могут изменить его ПО. Если вы всё же даёте монстру магический предмет, то он может настроиться на него, как указано в Книге игрока. Монстр, у которого после его типа существа указан тег класса, считается представителем этого класса для настройки.

Чувства

Раздел «Чувства» указывает пассивную Внимательность (ПВ) существа, а также любые особые чувства, которыми он обладает. Пассивная Внимательность и особые чувства описаны в Книге игрока.

Языки

В этом разделе указаны языки, на которых монстр может общаться. Иногда монстр может понимать язык, но не может на нём говорить — это отмечается в его записи. Символ «—» означает, что существо не понимает никакие языки.

Телепатия

Телепатия — это магическое умение, позволяющая существу мысленно общаться с другим существом в пределах указанной дистанции. Дополнительную информацию можно найти в Книге игрока.

Показатель опасности

Определение показателя опасности (ПО) есть в Книге игрока, а руководство по применению ПО для планирования потенциальных боевых сцен содержится в Руководстве Мастера. Список существ, организованный по ПО, можно найти в приложении А.

Опыт

Количество опыта основано на его ПО, как указано в таблице «Опыт по ПО». Опыт выдаётся за победу над существом в бою или иное его устранение.

Если правило не указывает иное, то существо, вызванное заклинанием или другим магическим умением, даёт опыт, указанный в его статблоке.

Опыт по ПО

ПО	Опыт	ПО	Опыт
0	0 или 10	14	11500
1/8	25	15	13000
1/4	50	16	15000
1/2	100	17	18000
1	200	18	20000
2	450	19	22000
3	700	20	25000
4	1100	21	33000
5	1800	22	41000
6	2300	23	50000
7	2900	24	62000
8	3900	25	75000
9	5000	26	90000
10	5900	27	105000
11	7200	28	120000
12	8400	29	135000
13	10000	30	155000

Бонус мастерства

Бонус мастерства (БМ) существа опеределяется его ПО, как указано в таблце «БМ по ПО», и отражается в спасбросках, навыках и других данных, которые являются важным фактором способности существа.

БМ по ПО

ПО	БМ	ПО	БМ
0-4	+2	17-20	+6
5-8	+3	21-24	+7
9-12	+4	25-28	+8
13-16	+5	29-30	+9

Особенности

Особенности существа, если таковые имеются, — это умения, которые активны постоянно или в определённых ситуациях.

Действия

Существо может выполнять действия, описанные в этом разделе, или использовать одно из действий, доступных всем существам, как указано в Книге игрока.

Обозначение атаки

Запись атаки монстра указывает, является ли атака рукопашной или дальнобойной, а затем предоставляет бонус к броску атаки, её досягаемость или дистанцию и описание последствий попадания. Атака направлена на одну цель, если не указано иное. Подробности о различных типах атак можно найти в Книге игрока.

Попадание. Любой урон или другие эффекты, возникающие в результате попадания атаки по цели, описываются после обозначения «*Попадание:*».

Промах. Если атака имеет эффект, который срабатывает при промахе, то эта информация следует после обозначения «*Промах:*».

Попадание или промах. Если атака имеет эффект, который срабатывает независимо от того, попала она или промахнулась, эта информация следует после обозначения «*Попадание или промах:*».

Обозначение спасброска

Если эффект вынуждает совершить спасбросок, то описание указывает тип требуемого спасброска, сложность (Сл.), перечень существ, совершающих спасбросок, а также объясняет последствия провала и успеха.

«Только половина урона» при успешном спасброске означает, что цель получает лишь половину урона (округлённого вниз) по сравнению с теми, кто не прошёл спасбросок, и игнорирует другие эффекты провала.

Обозначение урона

Статблок обычно указывает как числовое значение, так и выражение с костью для каждого случая нанесения урона. Например, атака может наносить 4 (1к4 + 2) урона при попадании. Вы решаете, применять ли фиксированное число или выражение с костью в скобках; не используйте оба варианта одновременно.

Мультиатака

Некоторые существа могут совершать более одной атаки, когда используют действие атака. Такие существа имеют запись «Мультиатака» в разделе «Действия» статблока. В этой записи указано, какие атаки существо может совершить, а также любые дополнительные умения, которые оно может использовать частью действия атака.

Использование заклинаний

Если существо может накладывать заклинания, то его статблок перечисляет эти заклинания и указывает его заклинательную характеристику, сложность (Сл.) спасброска (если для каких-либо заклинаний требуется спасбросок) и бонус атаки заклинанием (если заклинание требует броска атаки). Если не указано иное, то заклинание 1 уровня и выше всегда накладывается его минимальным уровнем и не может быть наложено более высоким уровнем.

Заклинания существа могут иметь особые правила или ограничения. Например, зелёный слаад может накладывать заклинание Невидимость, но оно имеет ограничение «только на себя», что означает, что заклинание действует только на самого слаада.

Компоненты заклинания. Умение Использование заклинаний указывает, игнорирует ли существо необходимость в определённых компонентах заклинаний. Если требуются какие-либо компоненты, то опишите использование монстром вербального, соматического и/или материального компонента, чтобы дать персонажам понять, что оно накладывает заклинание. Если монстру требуются материальные компоненты, то они у него есть.

Время накладывания 1+ минуту. Если заклинание требует времени накладывания 1 минуту или дольше, указано в действиях заклинаний монстра, то он не накладывает его за одно действие, если иное не указано в описании действия. Существо должно совершать действие магия в каждый свой ход и поддерживать концентрацию, чтобы наложить заклинание, как описано в Книге игрока.

Управление монстром

Чтобы существо действовало в соответствии со своим ПО, следуйте этим правилам во время боя:

Особые умения. Если у существа есть особое умение, наносящее значительный урон, но имеющее ограниченное количество применений (например, оружие дыхания с перезарядкой или заклинание, которое можно наложить только раз в день), то используйте его как можно быстрее и как можно чаще.

Мультиатака. Если у существа есть мультиатака, то применяйте её в каждый ход, когда он не использует более мощные умения.

Другие действия, реакции, легендарные действия. Если у существа есть дополнительные действия, реакции или легендарные действия в его статблоке, используйте их так часто, как это возможно.

Бонусные действия

Если у существа есть варианты для бонусного действия, то они перечислены в этом разделе. Подробнее о бонусных действиях описано в Книге игрока.

Реакции

Если у существа есть варианты реакции, то они перечислены в этом разделе вместе с их условиями срабатывания. Подробнее о реакциях описано в Книге игрока.

Легендарные действия

Если у существа есть варианты легендарных действий, то они перечислены в этом разделе. Легендарное действие — это действие, которое существо может совершить сразу после хода другого существа. Оно может выполнить только одно легендарное действие за раз и только после окончания хода другого существа. Существо не может совершать легендарные действия, если находится в состоянии недееспособный или иначе неспособно совершать действия.

Существо имеет ограниченное количество применений легендарных действий, указанное в его статблоке. Оно тратит 1 применение каждый раз, когда совершает легендарное действие, и восстанавливает все израсходованные применения в начале каждого своего хода.

Ограниченное применение

Некоторые части статблока имеют ограничения на количество применений. Вот наиболее распространённые варианты ограничения:

X/день. Эта запись означает, что указанную часть статблока можно применять определённое количество раз (обозначенное X), после чего существо должно завершить продолжительный отдых, чтобы восстановить потраченные применения. Например, если у реакции указано «1/День», то это означает, что её можно применить 1 раз, и существо должно завершить продолжительный отдых, чтобы снова её применить.

Перезарядка X–Y. Эта запись означает, что существо может применить эту часть статблока 1 раз. В начале каждого своего хода оно бросает 1к6. Если результат броска попадает в диапазон чисел, указанных в записи (X–Y), то существо восстанавливает возможность применить этот элемент. Также умение перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха. Например, если в действии указано «Перезарядка 5–6», то это означает, что существо может совершить это действие 1 раз, а затем в начале каждого своего хода восстанавливает его, если выбрасывает 5 или 6 на 1к6.

Перезарядка после короткого или продолжительного отдыха. Эта запись означает, что существо может использовать часть статблока 1 раз, после чего оно должно завершить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать её снова.

Гном культист советуется со всезнающим аболетом.
Kev Walker
Оригинал

Аберрации

Аболет [Aboleth]

Вечный инопланетный разум

Среда обитания: подземье, под водой.

Сокровища: реликвии.

В водных безднах аболеты грезят о мёртвых империях и плетут заговоры, разворачивающиеся сквозь века. Эти неуловимые бессмертные амфибии подавляют своих жертв как физически, так и ментально, превращая их в подводных слуг с помощью мерзкой, аберрантной инфекции, изменяющей тела и разум существ, которая подчиняет их воле аболета.

Аболеты обладают ужасающим интеллектом и чуждым разумом. Они хранят в себе совершенную память о протомирах и непостижимых владениях с самых ранних эпох мультивселенной. Их секреты бесчисленны и непостижимы. Аболеты скрываются в местах, пропитанных первозданными тайнами: в руинах затонувших империй, скрытых магических узлах или тонких границах между планами. В своих логовах они грезят о минувших эпохах, собирают толпы психически порабощённых слуг, пожирают умы ничего не подозревающих жертв и готовятся возвратить свою власть.

Цели и методы аболетов зачастую остаются загадкой для других существ. Бросьте кость или выберите вариант из таблицы «Замыслы аболета», чтобы вдохновиться на создание его коварных планов.

Логова аболетов

Аболеты обычно обитают в затопленных руинах и пещерах. Они оставляют воздушные пространства для своих наземных слуг и хранят в них сокровища, которые могут пострадать от воды.

Местность с логовом аболета искажается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Гнилая вода. Источники воды в радиусе 1 мили от логова становятся сверхъестественно загрязнёнными. Существа (кроме аболета и его союзников), выпившие такую воду, должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл. 15 или будет отравлено на 1 час.

Псионическая проекция. Находясь в своём логове, аболет может накладывать заклинание Проекция без компонентов заклинания, используя Интеллект как заклинательную характеристику (Сл. 16). При накладывании таким образом дистанция заклинания составляет 1 милю, а аболет может использовать свою телепатию так, как если бы находился в пространстве иллюзии.

Если аболет умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются.

Замыслы аболета

1к6	Аболет стремится...
1	Осуществить непостижимые планы, из-за чего его действия кажутся случайными.
2	Узнать больше о мире, похищая существ и пожирая их разум.
3	Манипулировать с помощью телепатии невинными существами из укрытия, заставляя их поклоняться себе как божеству.
4	Открыть врата в далёкое прошлое или будущее, высвободив вторжение из другого времени.
5	Пробудить дракочерепаху, кракена или другое морское чудовище, чтобы затопить прибрежный город.
6	Обманом заставить искателей сокровищ добыть реликвии из давно павшей империи.

Аболет [Aboleth]

Большая аберрация, законопослушная злая

КД 17 **Инициатива:** +7 (17)

Хиты 150 (20к10 + 40)

Скорость 10 фт., плавая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	21	+5	+5	**Лов**	9	-1	+3	**Тел**	15	+2	+6
Инт	18	+4	+8	**Мдр**	15	+2	+6	**Хар**	18	+4	+4

Навыки История +12, Внимательность +10

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 20

Языки глубинный язык; телепатия 120 фт.

ПО 10 (Опыт 5900 или 7200 в логове; БМ +4)

Особенности

Амфибия. Аболет может дышать воздухом и водой.

Жуткое восстановление. Если аболет уничтожен, то он получает новое тело через 5к10 дней, возрождаясь со всеми своими хитами в Дальнем пределе или в другом месте, выбранном Мастером.

Легендарное сопротивление (3/день или 4/день в логове). Если аболет провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Облако слизи. Находясь под водой, аболет окружён слизью. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 14, каждое существо в эманации с радиусом 5 фт., исходящей от аболета, в конце хода аболета.

Провал: цель проклята. Пока проклятие не закончится, кожа цели становится скользкой, она может дышать воздухом и водой, но не может восстанавливать хиты, если находится не под водой. Пока проклятое существо находится вне водоёма, оно получает 6 (1к12) урона кислотой в конце каждых 10 минут, если его кожа не была увлажнена до истечения этого времени.

Зондирующая телепатия. Если видимое существо общается с ним телепатически, то аболет узнаёт величайшие желания этого существа.

Действия

Мультиатака. Аболет совершает 2 атаки *Щупальцем* и применяет либо *Поглощение воспоминаний*, либо *Господство над разумом.*

Щупальце. *Рукопашная атака:* +9, досягаемость 15 фт. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) дробящего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она схвачена (Сл. высвобождения 14) одним из 4 щупалец.

Поглощение воспоминаний. *Спасбросок Интеллекта:* Сл. 16, одно существо в пределах 30 футов очарованое или схваченое аболетом. *Провал:* 10 (3к6) урона психической энергией. *Успех:* половина урона. *Провал или успех:* если хиты цели гуманоида снизились до 0, то аболет получает все его воспоминания.

Господство над разумом (2/день). *Спасбросок Мудрости:* Сл. 16, одно видимое существо в пределах 30 футов. *Провал:* цель очарована до смерти аболета или до тех пор, пока они не окажутся на разных планах. Пока цель очарована, она действует как союзник аболета и находится под его контролем, пока остаётся в пределах 60 футов от него. Кроме того, аболет и цель могут телепатически общаться на любом расстоянии.

Цель повторяет спасбросок, когда получает урон, а также спустя каждые 24 часа, если она находится хотя бы дальше 1 мили от аболета. При успехе эффект оканчивается.

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа аболет может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Аболет восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Хлёст.** Аболет совершает 1 атаку *Щупальцем.*
- **Психический исток.** Если аболет очаровал или схватил хотя бы одно существо, то он применяет *Поглощение воспоминаний* и восстанавливает 5 (1к10) хитов.

«Ложь, которую мы называем разумом, хрупка, уязвима и обнажена перед берегами эпох. Но в снах-депозитариях древнего ужаса бурлят моря пугающей истины. Наше время — лишь остров, а отлив первозданных вод предвещает Стигийскую волну.»

— Эвард, Вздохи всевидящего червя

Бехолдер [Beholder]

Знаменитый многоглазый тиран

Среда обитания: подземье.

Сокровища: магия.

Бехолдеры (также известные как глазные тираны) являются одними из самых печально известных обитателей Подземья. Немногие существа во всей мультивселенной вызывают столько страха и ненависти, как эти безумные чудовища.

Отличительная черта бехолдера — его округлое тело, на котором доминируют огромная пасть и гигантский центральный глаз. 10 стеблей, заканчивающихся меньшими глазами, венчают его форму. Каждый из 11 глаз может выпускать разные магические лучи. Центральный глаз способен подавлять магию, а меньшие глаза испускают лучи со страшными эффектами: окаменение, дезинтеграцию, мгновенную смерть и многое другое.

Бехолдеры обладают совершенно чуждым разуму мышлением. Большинство из них страдают паранойей, нарциссизмом и манией величия, а их замыслы выходят за рамки человеческого понимания. Некоторые из них предпочитают уединение, другие подчиняют себе более слабых существ. Третьи замышляют грандиозные планы, создавая сети приспешников, чтобы манипулировать группами, поселениями и целыми народами подземья, а иногда и поверхностного мира.

Немногие существа ненавидят бехолдеров так, как они ненавидят друг друга. Каждый бехолдер считает себя вершиной физического и интеллектуального развития своего вида. Для них все остальные бехолдеры — это отвратительные конкуренты, которых нужно подчинить или уничтожить. Конфликты между ними могут длиться десятилетиями и превращать обширные подземные территории в руины.

Бехолдеры представляют особую угрозу для приключенцев, поскольку обе стороны тянет к загадочным руинам и местам великой магии. Многие бехолдеры коллекционируют магические предметы и окаменевшие тела павших героев, выставляя их как трофеи.

Логова бехолдеров

Бехолдеры обитают в пещерных комплексах, выдолбленных их глазными лучами глубоко в подземье, или же в логовах, созданных для них их слугами.

Местность с логовом бехолдера искажается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Скопофобия. Когда существо (кроме бехолдера и его союзников) в пределах 1 мили от логова завершает короткий отдых, оно должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл. 13 или не получит эффекта от этого отдыха.

Искажение местности. Незначительные искажения в реальности происходят около логова; любое существо (кроме бехолдера) в пределах 1 мили от логова, которое проходит Тест к20 и выбрасывает 1, ложится ничком.

Если бехолдер умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются.

Бехолдер [Beholder]

Большая аберрация, законопослушная злая

КД 18 **Инициатива:** +12 (22)

Хиты 190 (20к10 + 80)

Скорость 5 фт., летая 40 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	18	+4	+9
Инт	17	+3	+3	**Мдр**	15	+2	+7	**Хар**	17	+3	+3

Навыки Внимательность +12

Иммунитет лежащий ничком

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 22

Языки глубинная речь, подземный

ПО 13 (Опыт 10000 или 11500 в логове; БМ +5)

Особенности

Легендарное сопротивление (3/день или 4/день в логове). Если бехолдер провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Действия

Мультиатака. Бехолдер 3 раза применяет Луч из глаза.

Укус. *Рукопашная атака:* +8, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 13 (3к6 + 3) колющего урона.

Луч из глаза. Бехолдер случайным образом выпускает один из следующих магических лучей в видимую цель в пределах 120 футов (бросьте 1к10; перебросьте, если бехолдер уже применял этот луч в этом ходу):

1. **Луч очарования.** *Спасбросок Мудрости:* Сл. 16. *Провал:* 13 (3к8) урона психической энергией и цель очарована на 1 час или пока не получит урон. *Успех:* половина урона.
2. **Луч паралича.** *Спасбросок Телосложения:* Сл. 16. *Провал:* цель парализована на 1 минуту и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая на себе эффект при успехе.
3. **Луч страха.** *Спасбросок Мудрости:* Сл. 16. *Провал:* 14 (4к6) урона психической энергией и цель испугана до конца своего следующего хода. *Успех:* половина урона.
4. **Луч замедления.** *Спасбросок Телосложения:* Сл. 16. *Провал:* 18 (4к8) урона некротической энергией. До конца следующего хода цели её скорость уменьшается вдвое; цель не может совершать реакции; и она может совершить в свой ход либо действие, либо бонусное действие, но не оба одновременно. *Успех:* половина урона.
5. **Луч бессилия.** *Спасбросок Телосложения:* Сл. 16. *Провал:* 13 (3к8) урона ядом и цель отравлена до конца своего следующего хода. Пока цель отравлена она не может восстанавливать хиты. *Успех:* половина урона.
6. **Луч телекинеза.** *Спасбросок Силы:* Сл. 16 (цель размера громадный автоматически преуспевает). *Провал:* бехолдер перемещает цель на расстояние до 30 футов в любом направлении. Цель опутана до начала следующего хода бехолдера или пока он не станет недееспособным. Бехолдер может тонко контролировать объекты с помощью этого луча, например, манипулировать инструментом или открывать дверь или контейнер.
7. **Луч усыпления.** *Спасбросок Мудрости:* Сл. 16 (нежить и конструкты автоматически преуспевают). *Провал:* цель бессознательна на 1 минуту. Состояние оканчивается, если цель получает урон или существо в радиусе 5 футов от нее действием будит её.
8. **Луч окаменения.** *Спасбросок Телосложения:* Сл. 16. *Первый провал:* цель опутана и повторяет спасбросок в конце своего следующего хола, если всё ещё опутана, оканчивая эффект на себе при успехе. *Второй провал:* цель получает состояние окаменевший вместо состояния опутанный.
9. **Луч распада.** *Спасбросок Ловкости:* Сл. 16. *Провал:* 36 (8к8) урона силовым полем. Если цель является немагическим объектом или создано магией, то 10-футовый куб из неё распадается в пыль. *Успех:* половина урона. *Провал или успех:* Если цель — существо и этот урон снижает его хиты до 0, то она распадается в пыль.
10. **Луч смерти.** *Спасбросок Ловкости:* Сл. 16. *Провал:* 55 (10к10) урона некротической энергией. *Успех:* половина урона. *Провал или успех:* Цель умирает, если луч снижает её хиты до 0.

Бонусные действия

Конус антимагии. Центральный глаз бехолдера испускает антимагическую волну в 150-футовом конусе. До начала следующего хода бехолдера эта область действует как заклинание Поле антимагии, и эта область работает против собственных лучей из глаз бехолдера.

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа бехолдер может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Бехолдер восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Чавканье.** Бехолдер совершает 2 атаки *Укусом.*
- **Свирепый взгляд.** Бехолдер применяет *Луч из глаз.*

> «Увы, старшие эльфы допустили роковую ошибку. Когда комета Слеза дракона вновь вернулась, Обширные врата (всё ещё связанные с Дальним пределом, миром чуждых сущностей) открылись снова. И то, что вышло оттуда, вопя проклятья, внесло невыразимый голод в незащищённый мир.»
>
> — Книга Врат, найдена неподалёку от Пика огненного шторма

Бормочущий ротовик [Gibbering Mouther]

Ненасытный хор нереальности

Среда обитания: подземье.

Сокровища: нет.

Бормочущие ротовики бесконечно пожирают и восстанавливают собственные аморфные тела — бесформенные массы, кишащие глазами, зубами и странными органами. Эти сводящие с ума ужасы поют и вопят, смеются и рыдают какофонией голосов — от пугающе неестественных до шокирующе знакомых. Они существуют лишь для того, чтобы питаться и изливать своё презрение к реальности, в то время как многочисленные пасти источают потустороннюю слюну.

Бормочущие ротовики появляются на свет различными неприятными способами. Бросьте или выберите результат из таблицы «Рождение бормочущего ротовика», чтобы определить происхождение одного из этих ужасов.

Рождение бормочущего ротовика

1к6	Бормочущий ротовик...
1	Был искажён другим существом под действием опасной магии.
2	Является автономной конечностью хаотичного божества, сущности Дальнего предела или звёздного порождения.
3	Является результатом эксперимента учёного.
4	Часть жизненного цикла другой аберрации.
5	Превратился из перевёртыша, потерявшего контроль над своими силами.
6	Проклят культом или мстительным божеством.

Бормочущий ротовик [Gibbering Mouther]

Средняя аберрация, хаотичная нейтральная

КД 9 **Инициатива:** -1 (9)

Хиты 52 (7к8 + 21)

Скорость 20 фт., плавая 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+0	**Лов**	8	-1	-1	**Тел**	16	+3	+3
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	6	-2	-2

Иммунитет лежащий ничком

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки —

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Аберрантная земля. Земля в эманации с радиусом в 10 футов, исходящей от этого ротовика, является труднопроходимой местностью.

Бормотание. Ротовик бессвязно бормочет, если у него нет состояния недееспособный. *Спасбросок Мудрости:* Сл. 10, любое существо, которое начинает свой ход в пределах 20 фт. от ротовика, пока он бормочет. *Провал:* цель бросает 1к8 для определения действий в текущем ходу.

1-4. Цель ничего не делает;

5-6. Цель не совершает действий или бонусных действий и тратит всё своё перемещение, чтобы переместиться в случайном направлении;

7-8. Цель совершает атаку ближнего боя против случайного существа в пределах своей досягаемости или ничего не делает, если не может совершить такую атаку.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +2, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (2к6) колющего урона. Если цель — существо с размером средний или меньше, она ложится ничком. Если хиты цели опускаются до 0 от этой атаки, то она умирает. Затем тело поглощается ротовиком, оставляя только снаряжение.

Ослепляющий плевок (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 10, каждое существо в сфере с радиусом 10 фт. с центром в точке в пределах 30 фт. *Провал:* 7 (2к6) урона излучением и цель ослеплена до конца следующего хода ротовика.

Верёвочник [Roper]

Подземный охотник с щупальцами в засаде

Среда обитания: подземье.

Сокровища: любые.

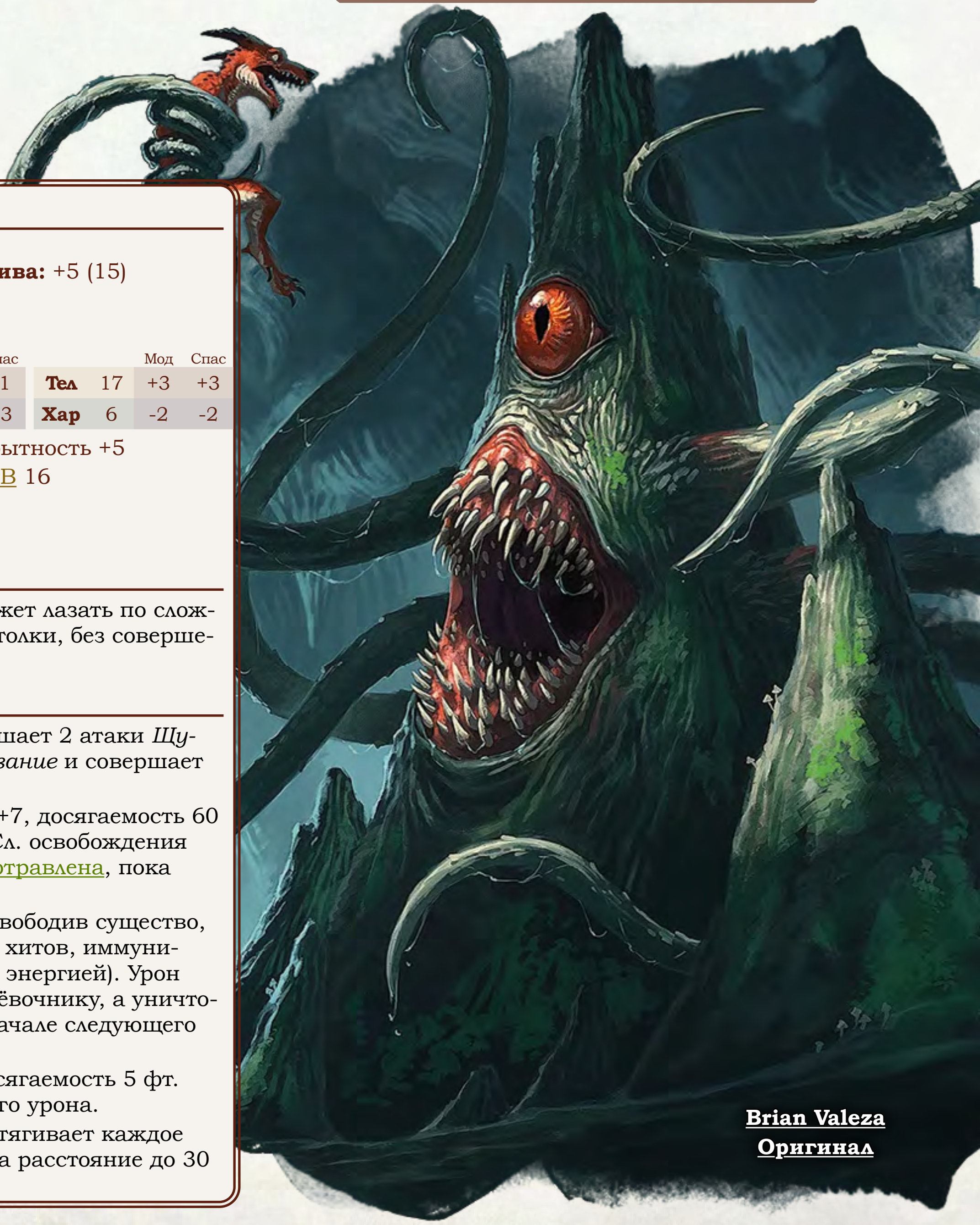
Маскируясь под скальные образования, верёвочники — это аберрации, устраивающие засады и поджидающие существ помельче. Эти странные подземные охотники вытягивают свои резиноподобные щупальца, ощупывая окружающее пространство, часто за пределами своей видимости. Завладев добычей, щупальца опутывают жертву и притягивают её к зубастой пасти верёвочника. Если щупальца отрезать, то верёвочник быстро отращивает новые.

Верёвочники способны двигаться, хотя и медленно. Ползая липкими ресничками на нижней стороне тела, они могут забираться по стенам и свешиваться с потолков. Часто такие охотники размещаются в неожиданных или опасных местах, используя окружающую среду, чтобы ослабить добычу. Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Опасности верёвочника», чтобы вдохновиться на выбор ловушки, которую верёвочник использует при охоте.

Опасности верёвочника

1к8	Верёвочник тащит добычу через…
1	Области, активирующие ловушки.
2	Пещеры, наполненные дымом или газом.
3	Зоны мёртвой или дикой магии.
4	Логово существа, которого он пытается выманить.
5	Гнездо крыс, насекомых или другого гнуса.
6	Участки с коричневой плесенью или зелёной слизью.
7	Лужи магмы или кипящей воды.
8	Растущую бритвенную лозу или другие опасные растения.

> «Правило 9: никогда не доверяй сталагмиту».
> — Правила выживания в подземельях,
> Мистер Икс



Brian Valeza
Оригинал

Верёвочник [Roper]

Большая аберрация, нейтральная злая

КД 20 **Инициатива:** +5 (15)

Хиты 93 (11к10 + 33)

Скорость 10 фт., лазая 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	8	-1	-1	**Тел**	17	+3	+3
Инт	7	-2	-2	**Мдр**	16	+3	+3	**Хар**	6	-2	-2

Навыки Внимательность +6, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 16

Языки —

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Особенности

Паучье лазание. Верёвочник может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Мультиатака. Верёвочник совершает 2 атаки *Щупальцами*, применяет *Притягивание* и совершает 2 атаки Укусом.

Щупальце. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 60 фт. *Попадание:* цель схвачена (Сл. освобождения 14) одним из 6 щупалец и цель отравлена, пока схвачена.

Щупальце можно уничтожить, освободив существо, которое оно схватило (20 КД, 10 хитов, иммунитет к урону ядом и психической энергией). Урон щупальцу не наносит урона верёвочнику, а уничтоженное щупальце отрастает в начале следующего хода верёвочника.

Укус. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 17 (3к8 + 4) колющего урона.

Притягивание. Верёвочник притягивает каждое существо, которое он схватил, на расстояние до 30 фт. по прямой к себе.

Слева направо: гитцерай зерт, псионик и монах.
Jason Rainville
Оригинал

Гитцерай [Githzerai]

Исследователи пределов реальности

Среда обитания: план (Лимбо).

Сокровища: магия, индивидуальные.

Гитцерай — костлявые, человекоподобные существа, физически идентичные гитьянки. Они разделяют историю с гитьянки как существа, физически и психически преобразованные иллитидами (см. Гитьянки). Гитцерай знают, что их вид был изменён их прежними угнетателями иллитидами как телом, так и разумом. Вместо того, чтобы подчиниться этому изменению, гитцерай следуют учению своего первого лидера Зертимона и преображают свой разум и тело для обретения покоя.

Гитцерай псионически создают спокойные и скрытые убежища в хаотичных уголках Мультивселенной. Большинство этих оплотов дрейфует через хаотичный план Лимбо, но общины гитцераев можно также найти в Бездне, первозданном хаосе и Стране фей. Гитцерай создают эти обители, чтобы оттачивать свои психические способности, черпать знания из Мультивселенной и избегать встреч с гитьянки и иллитидами.

Гитцерай монах [Githzerai Monk]

Монахи стремятся к контролю над своим разумом, оттачивая физические и псионические таланты. Их можно встретить за пределами убежищ гитцерай, где они испытывают себя среди опасных пределов мультивселенной.

«Мы, гитцерай, жаждем испытаний, чтобы при возвращении Зертимона он увидел нас готовыми. Поэтому мы отправились в Лимбо, чтобы создать там наш новый дом».
— Заэрит Меньяр-Аг-Гит, лидер гитцерай

Гитцерай монах [Githzerai Monk]

Средняя аберрация (гит), законопослушная нейтральная

КД 14 **Инициатива:** +4 (14)
Хиты 38 (7к8 + 7)
Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	12	+1	+3	**Лов**	15	+2	+4	**Тел**	12	+1	+1
Инт	13	+1	+3	**Мдр**	14	+2	+4	**Хар**	10	+0	+0

Навыки Проницательсть +4, Внимательность +4
Чувства ПВ 14
Языки общий, гитов
ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Гитцерай совершает 2 атаки *Пси-ударом.*

Пси-удар. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) дробящего урона + 9 (2к8) урона психической энергией.

Использование заклинаний. Гитцерай накладывает одно из следующих заклинаний без компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику:

По желанию: Волшебная рука (рука невидима)
1/день: Видение невидимого

Бонусные действия

Пси-прыжок (2/день). Гитцерай накладывает заклинание Прыжок без компонентов, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.*

Реакции

Псионическая защита (2/день). Гитцерай накладывает заклинание Падение пёрышком или Щит в ответ на триггер этого заклинания без компонентов, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.*

Гитцерай зерт [Githzerai Zerth]

Зерты воплощают дисциплину, проповеданную их первым лидером Зертимоном. Их псионический контроль помогает им защищать свой народ и путешествовать по планам, не опасаясь преследования со стороны гитьянки или иллитидов.

Гитцерай псионик [Githzerai Psion]

Мощные псионики руководят убежищами гитцерай, изучают загадочные планарные явления и возглавляют ракκма — враждебные вылазки в колонии иллитидов, чтобы убивать иллитидов и раскрывать тайны того, как древние гит были изменены.

Приключения с гитами

Персонажи могут быть втянуты в противостояние между гитцерай и гитьянки множеством способов. Бросьте 1к8 или выберите результат из таблицы «Конфликты гитов», чтобы вдохновиться сюжетами об этих извечных соперниках.

Конфликты гитов

1к8	Персонажи…
1	Призваны доставить сообщение или загадочную посылку Влаакит, Королеве Лич, или от неё.
2	Подтолкнуты замаскированным иллитидом к поиску неуловимого вождя гитов.
3	Упрошены помочь гитцерай, бегущим от гитьянки из разрушенного убежища.
4	Получили поручение возобновить или сорвать союз гитьянки с красными драконами.
5	Приглашены охотиться на иллитидов вместе с гитьянки.
6	Вынуждены раскрыть шпиона гитов в планарном сообществе или на корабле в Спелджаммере.
7	Отправлены на задание, чтобы узнать последнее известное местоположение Гит или Зертимона.
8	Получили поручение вернуть клинок павшего рыцаря гитьянки его народу.

Гитцерай зерт [Githzerai Zerth]

Средняя аберрация (гит), законопослушная нейтральная

КД 17 **Инициатива:** +7 (17)

Хиты 84 (13к8 + 26)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	13	+1	+4	**Лов**	18	+4	+7	**Тел**	15	+2	+2
Инт	16	+3	+6	**Мдр**	17	+3	+6	**Хар**	12	+1	+1

Навыки Аркана +6, Проницательность +6, Внимательность +6

Чувства ПВ 16

Языки общий, гитов

ПО 6 (Опыт 2300; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Гитцерай совершает 2 атаки *Пси-ударом.*

Пси-удар. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) дробящего урона + 13 (3к8) урона психической энергией.

Использование заклинаний. Гитцерай накладывает одно из следующих заклинаний без компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику:

По желанию: Волшебная рука (рука невидима)

1/день каждое: Воображаемый убийца (версия 6 уровня), Уход в иной план, Видение невидимого

Бонусные действия

Пси-прыжок (2/день). Гитцерай накладывает заклинание Прыжок без компонентов, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.*

Реакции

Псионическая защита (2/день). Гитцерай накладывает заклинание Падение пёрышком или Щит в ответ на триггер этого заклинания без компонентов, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.*

Гитцерай псионик [Githzerai Psion]

Средняя аберрация (гит), законопослушная нейтральная

КД 18 **Инициатива:** +8 (18)

Хиты 169 (26к8 + 52)

Скорость 40 фт., летая 40 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	12	+1	+5	**Лов**	18	+4	+8	**Тел**	15	+2	+2
Инт	19	+4	+8	**Мдр**	18	+4	+8	**Хар**	14	+2	+2

Навыки Аркана +8, Проницательность +8, Внимательность +8

Чувства ПВ 18

Языки общий, гитов

ПО 12 (Опыт 8400; БМ +4)

Действия

Мультиатака. Гитцерай совершает 3 атаки *Психическим искажением.*

Психическое искажение. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +8, досягаемость 5 фт. или дистанция 120 фт. *Попадание:* 26 (4к10 + 4) урона психической энергией и цель получает на выбор гитцерая состояние:

(А) очарованный до начала следующего хода гитцерая;

(Б) лежащий ничком, если цель — существо с размером большой или меньше.

Использование заклинаний. Гитцерай накладывает одно из следующих заклинаний без компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику:

По желанию: Волшебная рука (рука невидима)

1/день каждое: Уход в иной план, Видение невидимого

Бонусные действия

Псионическая защита. Гитцерай накладывает заклинание Падение пёрышком или Щит в ответ на триггер этого заклинания без компонентов, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.*

Слева на право: гитьянки дракомант, рыцарь и воин.
Jason Rainville
Оригинал

Гитьянки [Githyanki]

Захватчики из Астрального плана

Среда обитания: план (Астральный план).

Сокровища: вооружение.

Гитьянки когда-то были обычным народом, но поступки порочной империи иллитидов навеки начертали на их сущности отпечаток конфликта. Гитьянки — тощие, человекоподобные существа с заострёнными ушами и пятнистой кожей жёлтых, зелёных и коричневых оттенков. Хотя некоторые из них идут собственным путём, но на большинство по-прежнему влияет прошлое, навсегда изменившее их судьбу.

История гитов

Много веков назад человекоподобный народ был покорён империей иллитидов. Иллитиды подвергли этот забытый народ невыразимым ужасам, принудительной эволюции и психонической перекройке. В конце концов одна из пленников по имени Гит поднялась и возглавила восстание против угнетателей. Последователи Гит, которым впоследствии дали имя гиты, разбили иллитидов и сокрушили их громадную империю.

Победа гитов была недолгой. Пока Гит ковала собственную зарождающуюся империю, лидер по имени Зертимон бросил ей вызов. Зертимон утверждал, что стремление Гит к мести и новым завоеваниям — доказательство видового ментального программирования, заложенного иллитидами, биологической манипуляции, обрёкшей её народ на продолжение рабства. Эти слова раскололи гитов на последователей Гит — гитьянки («последователи Гит») и последователей Зертимона — гитцераи («те, кто отвергает Гит»), положив начало нескончаемому конфликту.

Когда Гит пала, её советница Влаакит взошла на трон гитьянки. Линия Влаакит тянется до нынешней правительницы гитьянки — Влаакит, Королевы Лич. Эта нежить тиран заставляет свой народ вести бесконечные войны против иллитидов, гитцераи и любых иных, кто угрожает превосходству гитьянки.

Гитьянки воин [Githyanki Warrior]

Гитьянки воины используют псионические способности, усиливающие их боевое мастерство.

Гитьянки воин [Githyanki Warrior]

Средняя аберрация (гит), законопослушная злая

КД 17 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 49 (9к8 + 9)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	12	+1	+3
Инт	13	+1	+3	**Мдр**	13	+1	+3	**Хар**	10	+0	+0

Снаряжение полулаты

Чувства ПВ 11

Языки общий, гитов

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Гитьянки совершает 2 атаки *Пси-клинком.*

Пси-клинок. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) рубящего урона + 7 (2к6) урона психической энергией.

Использование заклинаний. Гитьянки накладывает одно из следующих заклинаний без компонентов, используя Интеллект, как заклинательную характеристику:

По желанию: Волшебная рука (рука невидима)

2/день: Необнаружимость (на себя)

Бонусные действия

Туманный шаг (2/день). Гитьянки накладывает заклинание Туманный шаг без компонентов, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.*

Гитьянки рыцарь [Githyanki Warrior]

Гитьянки рыцари владеют серебряными клинками, чтобы убивать заклинателей, применяющих заклинание Проекция в астрал и вторгающихся на территории гитьянки в Астральном плане. Эти серебряные клинки священны для гитьянки. Не-гитьянки, присвоившие такое оружие, часто оказываются жертвой гнева гитьянки рыцарей.

Гитьянки рыцарь [Githyanki Knight]

Средняя аберрация (гит), законопослушная злая

КД 18 **Инициатива:** +5 (15)

Хиты 117 (18к8 + 36)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	15	+2	+5
Инт	14	+2	+5	**Мдр**	14	+2	+5	**Хар**	15	+2	+2

Снаряжение латы

Чувства ПВ 12

Языки общий, гитов

ПО 8 (Опыт 3900; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Гитьянки совершает 3 атаки *Серебряным мечом.* Гитьянки может заменить 1 атаку на применение *Использования заклинания* для наложения заклинания Телекинез, если доступно.

Серебряный меч. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) рубящего урона + 14 (4к6) урона психической энергией. *Критический удар:* если цель находится в астральном теле (как, например, в заклинании Проекция в астрал), то гитьянки может вместо урона перерезать серебряную нить, которая связывает цель с её материальным телом.

Использование заклинаний. Гитьянки накладывает одно из следующих заклинаний без компонентов, используя Интеллект, как заклинательную характеристику (Сл. 13):

По желанию: Волшебная рука (рука невидима)

2/день каждое: Необнаружимость (на себя), Языки

1/день каждое: Уход в иной план, Телекинез

Бонусные действия

Туманный шаг (2/день). Гитьянки накладывает заклинание Туманный шаг без компонентов, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.*

Гитьянки дракомант [Githyanki Dracomancer]

Одним из последних деяний Гит было заключение союза между гитьянки и богиней-драконом Тиамат. С тех пор красный дракон-супруг королевы драконов, Эфеломон, и его сородичи являются союзниками гитьянки. Гитьянки дракоманты поддерживают этот договор и развивают магические способности, дополняющие мощь красных драконов.

Гитьянки дракомант [Githyanki Dracomancer]

Средняя аберрация (гит), законопослушная злая

КД 18 **Инициатива:** +8 (18)

Хиты 255 (30к8 + 120)

Скорость 30 фт., летая 30 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+0	**Лов**	16	+3	+8	**Тел**	18	+4	+9
Инт	20	+5	+10	**Мдр**	16	+3	+8	**Хар**	18	+4	+4

Навыки Аркана +10, Внимательность +8

Чувства слепое зрение 30 фт., ПВ 18

Языки общий, драконий, гитов

ПО 16 (Опыт 15000; БМ +5)

Действия

Мультиатака. Гитьянки совершает 3 атаки *Драконьим ударом.*

Драконий удар. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +10, досягаемость 10 фт. или дистанция 120 фт. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) рубящего урона + 17 (5к6) урона огнём и цель испугана до начала следующего хода гитьянки.

Вызов драконьего дыхания (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 18, каждое существо в 90-футовом конусе. *Провал:* 27 (6к8) урона огнём + 27 (6к8) урона силовым полем. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Гитьянки накладывает одно из следующих заклинаний без компонентов, используя Интеллект, как заклинательную характеристику (Сл. 13):

По желанию: Волшебная рука (рука невидима)

2/день каждое: Необнаружимость (на себя), Языки, Уход в иной план

Бонусные действия

Туманный шаг (3/день). Гитьянки накладывает заклинание Туманный шаг без компонентов, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.*

Грелл [Grell]

Путешествующий между мирами странный охотник

Среда обитания: подземье.

Сокровища: нет.

С колючими щупальцами, растущими из их мозгообразных тел, греллы охотятся в лишённых света глубинах. Эти безмолвные хищники игнорируют гравитацию, что позволяет им нападать из неожиданных мест, а окружающий мир они воспринимают через звук и электрические поля. Их щупальца выделяют парализующий яд, который лишает большинство существ возможности даже крикнуть, прежде чем их утащат во тьму и пожрут.

Греллы — разумные существа, но их интеллект и мотивы чужды большинству. Обычно они сотрудничают лишь для того, чтобы одолеть более сильную добычу. Большинство из них не проявляет интереса ни к созиданию, ни к общению с другими существами, включая себе подобных.

Многие греллы ищут способы путешествовать между мирами и планами. Порой они пробираются на космические корабли или входят в порталы, не задумываясь о месте назначения. Бросьте 1к6 или выберите результат из таблицы «Путешествия греллов», чтобы узнать, зачем греллы ищут путь между царствами.

Путешествия греллов

1к6	Греллы путешествуют, потому что они…
1	Совершенные вирусы, каждый — клон всех остальных греллов. Их цель — лишь питаться и размножаться.
2	Личинки иного существа, которым для размножения требуется среда, насыщенная электричеством.
3	Стремятся сбежать от катастрофы или ужаса из в глубин.
4	Сверхъестественно связаны с прожорливыми чуждыми созданиями и являются их придатками для пропитания.
5	Остатки древнего зла, которое вернётся, если греллы сообща пожрут достаточно существ.
6	Лишены душ, но убеждены, что могут обрести их, поедая определённых существ.

«Для еды голод скрипит моими зубами. Для силы голод сжимает мою хватку. Но для того, о чём нам не велено знать, голод щёлкает хищным клювом и делает мой разум мышцей, что умеет лишь жевать.»

— Эвард, Восьмой Глаз Некрофилософа

Грелл [Grell]

Средняя аберрация, нейтральная злая

КД 12 **Инициатива:** +6 (16)

Хиты 55 (10к8 + 10)

Скорость 10 фт., летая 30 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	13	+1	+1
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	9	-1	-1

Навыки Внимательность +4, Скрытность +6

Иммунитет электрический; ослеплённый, лежащий ничком

Чувства слепое зрение 60 фт., ПВ 14

Языки глубинная речь

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Особенности

Похищение. Греллу не нужно тратить дополнительное перемещение, чтобы двигать схваченное им существо.

Действия

Мультиатака. Грелл совершает 1 атаку *Клювом* и 1 атаку *Парализующими щупальцами.*

Клюв. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 11 (2к8 + 2) колющего урона.

Парализующие щупальца. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) колющего урона. Если цель — существо с размером средний или меньше, то оно схвачено (Сл. освобождения 12) двумя из 10 щупалец. Цель также подвергается следующему эффекту:

Спасбросок Телосложения: Сл. 11. *Провал:* цель отравлена и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, прекращая действие эффекта при успехе. Через 1 минуту спасбросок автоматически преуспевает. Пока цель отравлена она парализована.

Domenico Cava
Оригинал

Грики [Gricks]

Охотящиеся во тьме и гнили черви

Среда обитания: лес, подземье.

Сокровища: любые.

Грики — червеобразные хищники, которые вырываются из укрытия, бешено размахивая щупальцами и щёлкая клювом, чтобы пожрать любую добычу, проходящую рядом. Они скрываются в расщелинах пещер или среди завалов мёртвых деревьев; разбросанные кости и пожитки прошлых жертв — единственное свидетельство их угрозы.

Происхождение гриков остаётся неясным, но некоторые предполагают, что эти существа произошли от обычных червей или других беспозвоночных, искажённых магическими феноменами. Многие считают появление гриков в каком-либо регионе признаком наличия порталов в иные планы, легендарных магических предметов или присутствия могущественных сверхъестественных существ.

Domenico Cava
Оригинал

Грик [Grick]

Грики обычно охотятся в одиночку, однако молодые грики могут годами прятаться рядом с десятками своих сородичей, прежде чем постепенно разойтись.

Древний грик [Grick Ancient]

Грики способны жить столетиями, и старейшие из них дорастают до чудовищных размеров. Охота древних гриков активнее, чем простые засады, и они без колебаний пожирают более мелких собратьев.

Грик [Grick]

Средняя аберрация, без мировоззрения

КД 14 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 54 (12к8)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+2	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	11	+0	+0
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	5	-3	-3

Навыки Скрытность +4

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 12

Языки —

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Грик совершает 1 атаку *Клювом* и 1 атаку *Щупальцами.*

Клюв. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) колющего урона.

Щупальца. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) рубящего урона. Если цель — существо с размером средний или меньше, то она схвачена (Сл. освобождения 12) всеми 4 щупальцами.

Древний грик [Grick Ancient]

Большая аберрация, без мировоззрения

КД 18 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 135 (18к10 + 36)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	15	+2	+2
Инт	4	-3	-3	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	9	-1	-1

Навыки Скрытность +6

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 12

Языки —

ПО 7 (Опыт 2900; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Грик совершает 1 атаку *Клювом*, 1 атаку *Ударом* и 1 атаку *Щупальцами.*

Клюв. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 22 (4к8 + 4) колющего урона.

Удар. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 7 12к6 + 4) дробящего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она ложится ничком.

Щупальца. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 15 (2к10 + 4) рубящего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она схвачена (Сл. освобождения 14) всеми 4 щупальцами.

Гримлок [Grimlock]

Опасные марионетки иллитидов

Среда обитания: подземье.

Сокровища: нет.

Гримлоки — жертвы биологических экспериментов иллитидов. Чтобы создать гримлока, иллитиды захватывают гуманоидов, подвергают их воздействию странных форм излучения подземья и внедряют в их мозг новые указания. Процесс превращения рвёт рассудок существа так, что от прежней личности не остаётся ни следа.

У гримлоков вместо глаз — неглубокие впадины. Шестое чувство позволяет им воспринимать окружающий мир. Психические энергии, оставшиеся после преобразования, продолжают циркулировать в их телах, и они направляют эти зловещие силы в свои атаки.

Бросьте 1к4 или выберите результат из таблицы «Задачи гримлока», чтобы определить, как гримлоки служат иллитидам.

Задачи гримлока

1к4	Гримлоку дан приказ...
1	Выдалбливать пещеры, которые станут форпостами иллитидов.
2	Скрывать угрозу иллитидов под видом нарочно грубых и фальшивых убежищ.
3	Прикидываться дружелюбным и вводить путников в ложное чувство безопасности.
4	Совершать набеги на наземные поселения и заманивать других существ в ловушки иллитидов.

Гримлок [Grimlock]

Средняя аберрация, нейтральная злая

КД 11 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	12	+1	+1
Инт	9	-1	-1	**Мдр**	8	-1	-1	**Хар**	6	-2	-2

Навыки Атлетика +5, Внимательность +3, Скрытность +5

Чувства слепое зрение 30 фт., ПВ 13

Языки —

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Костяная дубина. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) дробящего урона + 2 (1к4) урона психической энергией.

«Мы думали, что открыли новый народ, живущий глубже, чем считали возможным. Правда оказалась куда ужаснее.»
— Альджайра, провидица подземья

Наблюдатель [Spectator]

Средняя аберрация (бехолдер), законопослушная нейтральная

КД 14 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 45 (7к8 + 14)
Скорость 5 фт., летая 30 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	8	-1	-1	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	14	+2	+2
Инт	13	+1	+1	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	11	+0	+0

Навыки Внимательность +6
Иммунитет истощённый, лежащий ничком
Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 16
Языки глубинная речь, подземный; телепатия 120 фт.
ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Наблюдатель применяет 2 раза *Луч из глаза.*

Удар. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Луч из глаза. Наблюдатель случайным образом выпускает один из следующих магических лучей в видимую цель в пределах 90 фт. (бросьте 1к4; перебросьте, если наблюдатель уже применял этот луч в этом ходу):

1. **Луч замешательства.** *Спасбросок Мудрости:* Сл. 12. *Провал:* 5 (2к4) урона психической энергией и цель не может совершать реакции до конца своего следующего хода. В следующем ходу цель не может перемещаться и совершает действие, чтобы совершить рукопашную или дальнобойную атаку по случайно выбранному существу в пределах досягаемости. Если цель не может атаковать, то она ничего не делает в этот ход.
2. **Луч паралича.** *Спасбросок Телосложения:* Сл. 12. *Провал:* цель парализована и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая на себе эффект при успехе. Через 1 минуту спасбросок автоматически преуспевает.
3. **Луч страха.** *Спасбросок Мудрости:* Сл. 12. *Провал:* 5 (2к4) урона психической энергией и цель испугана до конца своего следующего хода.
4. **Луч ранения.** *Спасбросок Телосложения:* Сл. 12. *Провал:* 16 (3к10) урона некротической энергией. *Успех:* половина урона.

Реакции

Отражение заклинания. *Триггер:* наблюдатель успешно совершает спабросок против заклинания или бросок атаки заклинания промахивается по нему. *Ответ — спасбросок Ловкости:* Сл. 12, одно видимое существо в пределах 120 фт. *Провал:* 10 (3к6) урона силового поля.

Наблюдатель [Spectator]

Скованный магией родич бехолдера

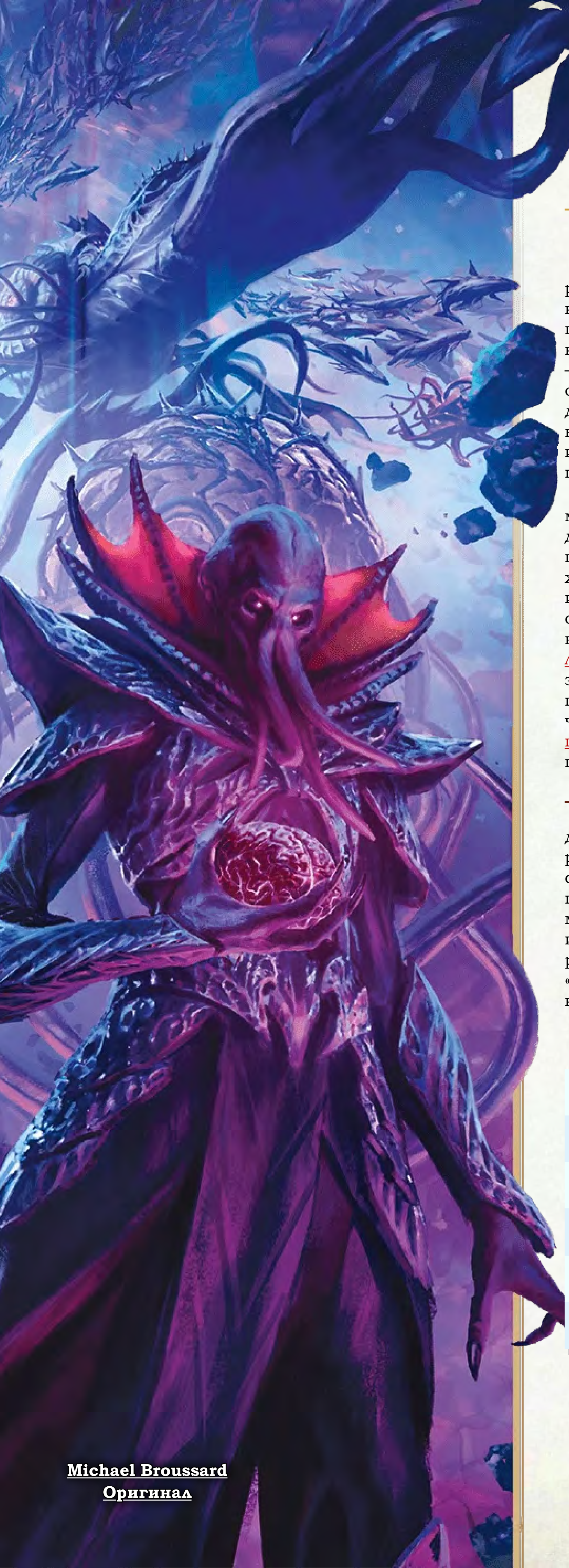
Среда обитания: подземье.

Сокровища: любые.

Призывая таинственные обряды с использованием четырёх глазных стеблей бехолдера, заклинатель может воплотить искажённые сны в стража, похожего на бехолдера. Такое существо называют наблюдателем. Оно похоже на бехолдера с 5 магическими глазами — центральным и 4 на стеблях, расположенных вокруг венца сферического тела.

Наблюдатель служит своему создателю в течение 101 года, охраняя что-либо по выбору заклинателя — обычно сокровище или место. Наблюдатель — надёжный страж, допускающий к охраняемому только своего призывателя. Он может беседовать с другими существами, открыто рассказывая о своих приказах и заклинателе, который его призвал, но не имеет собственных амбиций и не оставит пост. Если нарушитель проигнорирует предупреждения, то наблюдатель попытается прогнать его с помощью своих магических лучей из глаз.

По окончании службы налюдатель может либо рассеяться, превращаясь в небытие, либо отправиться странствовать, стремясь узнать больше о Мультивселенной.



Michael Broussard
Оригинал

Иллитиды [Mind Flayers]

Тираны подземья, пожирающие мозги

Среда обитания: подземье.

Сокровища: магия.

Разрозненные выжившие после разрушенной империи Мультивселенной, иллитиды скрываются в тайных конклавах, глубоко спрятанных в мирах Материального плана. В своих чуждых святилищах эти зловещие кукловоды (также известные как свежеватели разума) — перекраивают подземье и его обитателей в соответствии со своими непостижимыми прихотями. Иллитидов боятся за их псионические способности, позволяющие ошеломлять и контролировать других существ, и за их жуткий способ питания: четырьмя склизкими щупальцами они извлекают мозги своих жертв.

Иллитиды печально известны как заговорщики и манипуляторы, строящие замыслы, простирающиеся далеко за пределы их подземных владений. Помимо применения псионики для подчинения других, свежеватели разума нередко экспериментируют со своим странным жизненным циклом, внедряя в других существ личинки, чтобы создавать противоестественных слуг. Такие существа, как гримлоки и пожиратели интеллекта, являются результатом биологических экспериментов иллитидов, тогда как другие монстры подземья (куо-тоа, квагготы, троглодиты и другие) часто служат своим хозяевам иллитидам. Гитьянки и гитцераи ведут давнюю вражду с иллитидами и до сих пор носят на себе шрамы их вмешательства.

Колонии иллитидов

Иллитиды действуют как одиночки, вступая в загадочные интриги или участвуя в межпланарных заговорах свежевателей разума. В группах они продвигают странные замыслы, управляемые старшим мозгом — гигантским, подобным мозгу существом с колоссальными псионическими способностями. Без такого лидера иллитиды быстро скатываются к саморазрушительным распрям. Бросьте или выберите результат из таблицы «Махинации иллитидов», чтобы вдохновить заговор колонии иллитидов.

Махинации иллитидов

1к6	Колония иллитидов стремится...
1	Затемнить солнце, чтобы их слуги из подземья смогли вторгнуться на поверхность.
2	Создать новое чудовищное слияние между пожирателем разума и легендарным монстром.
3	Сформировать псионическую сеть, объединяющую колонии иллитидов.
4	Заменить мировых лидеров пожирателями интеллекта.
5	Восстановить судно для путешествий через Дикий космос.
6	Пожертвовать ментальной энергией населения планеты, чтобы захватить бастион гитьянки.

Иллитид [Mind Flayer]

Жажда мозгов иллитида уступает лишь его желанию господства, и он поддержит любой замысел, позволяющий утолить и то и другое.

Иллитид арканист [Mind Flayer Arcanist]

Арканисты усиливают свои псионические способности с помощью магии. Другие иллитиды смотрят на тех, кто решается совершить подобные эксперименты, с отвращением и страхом.

Иллитид [Mind Flayer]

Средняя аберрация, законопослушная злая

КД 15 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 99 (18к8 + 18)

Скорость 30 фт., летая 15 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	11	+0	+0	**Лов**	12	+1	+4	**Тел**	12	+1	+1
Инт	19	+4	+7	**Мдр**	17	+3	+6	**Хар**	17	+3	+6

Навыки Аркана +7, Проницательность +6, Внимательность +6, Скрытность +4

Сопротивление психическая энергия

Снаряжение кираса

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 16

Языки глубинная речь, подземный; телепатия 120 фт.

ПО 7 (Опыт 2900; БМ +3)

Особенности

Сопротивление магии. Иллитид совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Щупальца. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 22 (4к8 + 4) урона психической энергией. Если цель — существо с размером средний или меньше, то она схвачена (Сл. освобождения 14) всеми щупальцами иллитида и ошеломлена до конца захвата.

Извлечение мозга. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 15, одно существо, схваченное щупальцами иллитида. *Провал:* 55 (10к10) колющего урона. *Успех:* половина урона. *Провал или успех:* если этот урон снижает хиты цели до 0, то иллитид убивает цель и пожирает её мозг.

Взрыв сознания (перезарядка 5-6). *Спасбросок Интеллекта:* Сл. 15, каждое существо в 60-футовом конусе. *Провал:* 31 (6к8 + 4) урона психической энергией и цель ошеломлена до конца следующего хода этого иллитида. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Иллитид накладывает одно из следующих заклинаний без компонентов, используя Интеллект, как заклинательную характеристику (Сл. 15):

По желанию: Обнаружение мыслей

1/день каждое: Подчинение чудовища, Уход в иной план (на себя)

Иллитид арканист [Mind Flayer Arcanist]

Средняя аберрация, законопослушная злая

КД 16 **Инициатива:** +6 (16)

Хиты 143 (26к8 + 26)

Скорость 30 фт., летая 30 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	11	+0	+0	**Лов**	14	+2	+6	**Тел**	13	+1	+1
Инт	20	+5	+9	**Мдр**	17	+3	+7	**Хар**	17	+3	+7

Навыки Аркана +13, Проницательность +7, Внимательность +7, Скрытность +6

Иммунитет психическая энергия; очарованный, испуганный

Снаряжение кираса

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 17

Языки глубинная речь, подземный; телепатия 120 фт.

ПО 11 (Опыт 7200; БМ +4)

Особенности

Сопротивление магии. Иллитид совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Иллитид совершает 3 атаки *Арканными щупальцами.*

Арканные щупальца. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +9, досягаемость 5 фт. или дистанция 120 фт. *Попадание:* 27 (4к10 + 5) урона психической энергией и иллитид может телепортировать цель на расстояние до 30 фт. в свободное и видимое пространство на поверхности или в жидкости, которые могут выдержать цель. Если этот урон снижает хиты цели до 0, то иллитид убивает цель и пожирает её мозг.

Взрыв сознания (перезарядка 5-6). *Спасбросок Интеллекта:* Сл. 17, каждое существо в эманации с радиусом 40 фт., исходящей от этого иллитида. *Провал:* 41 (8к8 + 5) урона психической энергией и цель ошеломлена до конца следующего хода этого иллитида. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Иллитид накладывает одно из следующих заклинаний без компонентов, используя Интеллект, как заклинательную характеристику (Сл. 17):

По желанию: Обнаружение магии, Обнаружение мыслей, Маскировка, Волшебная рука (рука невидима)

1/день каждое: Подсматривание, Переносящая дверь, Огненный шар (версия 5 уровня), Молния (версия 5 уровня), Уход в иной план (на себя), Послание

Реакции

Щит (2/день). Иллитид накладывает заклинание Щит в ответ на триггер этого заклинания, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.*

Приключенец натыкается на архижреца куо-тоа и служителей его странных богов.
Eric Belisle
Оригинал

Куо-тоа [Kuo-toa]

Рыбоподобные фанатики глубин

Среда обитания: побережье, подземье.

Сокровища: реликвии.

Куо-тоа обладают слизистыми гуманоидными телами и головами глубоководных рыб с выпученными глазами. Они утверждают, что когда-то владычествовали над целыми мирами, а их империи охватывали сушу и море под покровительством рыбоподобных богов. Куо-тоа не могут точно сказать, какая катастрофа положила конец их славной цивилизации, но вину за это они возлагают на эльфов, людей, иллитидов и собственных богов. С суши и морей поверхности куо-тоа отступили в глубокие расщелины и моря подземья. В этих укромных местах куо-тоа предаются мрачным размышлениям о том, что утрачено и забыто, вынашивая планы мести за обиды, которые, возможно, никогда и не случались.

Куо-тоа ненавидят цивилизации поверхности и подземья, считая себя жертвами древних обид и продолжающихся заговоров. Они затевают надуманные интриги, стремясь вновь обрести власть, часто похищая существ ради получения знаний или принося сомнительные жертвы странным богам. Ради осуществления таких планов куо-тоа стараются захватывать существ живыми, используя сети или необычное оружие. Дроу, дварфы и гномы, обитающие в подземье, а также наземные сообщества, расположенные рядом с затопленными подземными ходами, часто становятся жертвами набегов и заговоров куо-тоа.

Куо-тоа нередко служат порочным владыкам, таким как аболеты и кракены. Такие куо-тоа считают этих могущественных существ аватарами своих богов или богами сами по себе. Временно куо-тоа могут заключать союзы с другими злыми существами, но эти альянсы быстро меняются по мере того, как их лидеры истолковывают знамения, посылаемые их непредсказуемыми божествами.

Божества куо-тоа

Куо-тоа постоянно стремятся умилостивить своих непостижимых богов. Однако немногие из них могут договориться о том, кем являются эти боги, и между различными общинами куо-тоа практически нет согласия. Только Блибдульпулп, Морская Мать (существо с телом человека и головой и клешнями рака), пользуется широким почитанием.

Не имея достоверной информации о внешности остальных богов, жрецы куо-тоа придумывают их образы сами, создавая божественные идолы из любых подручных материалов. Но получают ли эти жрецы силу от веры, безумия, врождённого дара или странного сверхъестественного источника — некоторая сила действительно откликается на их молитвы. Бросьте дважды к10 или выберите строки из таблицы «Особенности божества куо-тоа», чтобы определить, как куо-тоа представляют своего бога.

Особенности божества куо-тоа

1к10	Голова божества	Тело божества
1	Ракушка	Рак отшельник
2	Клешня краба	Медуза
3	Миксина	Куо-тоа
4	Мурена	Креветка богомол
5	Актиния	Мерфолк
6	Акула	Плезиозавр
7	Луна-рыба	Морской огурец
8	Щупальце	Кальмар
9	Сундук с сокровищами	Гальюнная фигура
10	Хаулиод	Кит

Куо-тоа [Kuo-toa]

Куо-тоа грабят руины и совершают набеги на поселения, расположенные рядом с их убежищами в подземье. Их щиты покрыты липкой слизью, которую они используют для обезоруживания противников, а жертв они ловят в склизкие сети. Обычно куо-тоа стараются захватить врагов живыми и утащить пленных в свои тайные логова.

Большинство куо-тоа подчиняются приказам своих более могущественных лидеров из сочетания веры и страха. В редких случаях куо-тоа может покинуть свою общину и зажить отшельником или скитальцем. Такие куо-тоа могут многое знать о подземье, но живут в страхе перед странными богами, которых они отвергли.

Куо-тоа [Kuo-toa]

Средняя аберрация, нейтральная злая

КД 13 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 18 (4к8)

Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	13	+1	+1	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	11	+0	+0
Инт	11	+0	+0	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	8	-1	-1

Навыки Внимательность +4

Снаряжение копьё

Чувства тёмное зрение 120 фт., истинное зрение 30 фт., ПВ 14

Языки подземный

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Особенности

Амфибия. Куо-тоа может дышать воздухом и водой.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, куо-тоа совершает с помехой проверки характеристик и броски атаки.

Действия

Копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +3, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт. *Попадание:* 5 (1к8 + 1) дробящего урона.

Липкая сеть (1/день). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 10, одно видимое существо с размером большой или меньше в пределах 15 фт. *Провал:* цель опутана, пока сеть не уничтожена (10 КД; 5 хитов; иммунитет к дробящему урону, ядовитому и психической энергией). Существо может действием совершить проверку Силы (Атлетика) со Сл. 10, чтобы освободить себя или другое существо в пределах 5 фт., разрушая сесть при успехе.

Реакции

Липкий щит. *Триггер:* по куо-тоа попадает рукопашная атака оружием. *Ответ — спасбросок Силы:* Сл. 11, существо, вызвавшее срабатывание. *Провал:* оружие, которым атаковали, прилипает к щиту куо-тоа. Если цель не отпускает оружие, то она схвачена, пока оружие прилипло (Сл. освобождения 11). Пока оружие прилипло, оно не может быть использовано. Цель может действием совершить проверку Силы (Атлетика) со Сл. 11, освобождая оружие при успехе.

Куо-тоа.
Eric Belisle
Оригинал

Куо-тоа кнут [Kuo-toa Whip]

Слуги архисвященников куо-тоа, кнуты (так называемые из-за своей роли в поддержании порядка среди сородичей) возглавляют боевые отряды, исполняя приказы своих начальников. В награду за своё рвение эти куо-тоа наделяются слабыми магическими умениями и оружием с клешнями, предназначенным для усмирения врагов. В бою кнуты подгоняют других куо-тоа угрозами насилия и булькающими заклинаниями.

Куо-тоа наставник [Kuo-toa Monitor]

Наставники управляют повседневной жизнью более слабых куо-тоа, направляя их труд и поклонение. Они также дрессируют существ или монстров, служащих куо-тоа, (таких как чуулов или гигантских крабов) и командуют ими в бою. Архисвященники наделяют наставников силой контролировать подчинённых и подавлять врагов электричеством, проходящим через их странные кнуты.

Куо-тоа кнут и наблюдатель возглавляют полуночный рейд.
Eric Belisle
Оригинал

Куо-тоа наставник [Kuo-toa Monitor]

Средняя аберрация, нейтральная злая

КД 13 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 65 (10к8 + 20)

Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	14	+2	+2
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	11	+0	+0

Навыки Внимательность +6, Религия +3

Чувства тёмное зрение 120 фт., истинное зрение 30 фт., ПВ 16

Языки подземный

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Особенности

Амфибия. Куо-тоа может дышать воздухом и водой.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, куо-тоа совершает с помехой проверки характеристик и броски атаки.

Действия

Мультиатака. Куо-тоа совершает 2 атаки *Костяным кнутом.*

Костяной кнут. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) урона + 7 (2к6) урона электричеством и цель не может совершать провоцированные атаки до начала следующего хода куо-тоа.

Куо-тоа кнут [Kuo-toa Whip]

Средняя аберрация, нейтральная злая

КД 11 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 45 (7к8 + 14)

Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+2	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	14	+2	+2
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	11	+0	+0

Навыки Внимательность +6, Религия +3

Чувства тёмное зрение 120 фт., истинное зрение 30 фт., ПВ 16

Языки подземный

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Особенности

Амфибия. Куо-тоа может дышать воздухом и водой.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, куо-тоа совершает с помехой проверки характеристик и броски атаки.

Действия

Посох-клешня. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) колющего урона. Если цель — существо с размером средний или меньше, то оно схвачено (Сл. освобождения 12). Пока существо схвачено, куо-тоа не может атаковать посохом-клешнёй.

Вызов слизи. *Дальнобойная атака:* +4, дистанция 60 фт. *Попадание:* 9 (3к4 + 2) урона кислотой.

Бонусные действия

Щит веры (2/день). Куо-тоа накладывает заклинание Щит веры, используя Мудрость, как заклинательную характеристику.

Куо-тоа архисвященник [Kuo-toa Archpriest]

Архисвященники куо-тоа возглавляют общины куо-тоа, истолковывая знамения и послания от своих странных богов. Они облачаются в уродливые церемониальные одеяния, прославляющие своих божеств. Архисвященники направляют свою веру в заклинания, чтобы поддерживать своих последователей.

Святилища куо-тоа

Куо-тоа, как правило, строят свои общины вокруг мест, которые они считают священными для своих божеств. Это могут быть как сооружения, так и системы пещер, и большинство таких мест включают как затопленные помещения, так и с воздухом. Важные участки этих святилищ отражают обряды веры куо-тоа, требования их богов или капризы архижрецов, толкующих знамения. Как и в случае с божествами куо-тоа, особенности таких локаций варьируются от общины к общине. Бросьте к8 или выберите строку из таблицы «Святилища куо-тоа», чтобы определить особенности и вдохновиться на приключения в общине куо-тоа.

Святилища куо-тоа

1к8	В сообществе куо-тоа есть...
1	Арена, усыпанная оружием, сделанным из панцирей ракообразных.
2	Галерея с впавшими в спячку чуулами.
3	Сад из мидий и обитателей приливных луж, шепчущих тайны.
4	Скрытое святилище с лоскутным изображением нового божества куо-тоа.
5	Роскошная палата животного или монстра, считающегося пророческим, приносящим удачу или образованным.
6	Бассейн, наполненный светящимися в упорядоченных узорах медузами, угрями или икрой.
7	Камера наказаний, освещённая светом с поверхности.
8	Возвышающаяся статуя божества куо-тоа.

Куо-тоа архисвященник [Kuo-toa Archpriest]

Средняя аберрация, нейтральная злая

КД 13 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 105 (14к8 + 42)

Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	16	+3	+3
Инт	13	+1	+1	**Мдр**	16	+3	+3	**Хар**	14	+2	+2

Навыки Внимательность +9, Религия +4

Чувства тёмное зрение 120 фт., истинное зрение 30 фт., ПВ 19

Языки подземный

ПО 6 (Опыт 2300; БМ +3)

Особенности

Амфибия. Куо-тоа может дышать воздухом и водой.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, куо-тоа совершает с помехой проверки характеристик и броски атаки.

Действия

Мультиатака. Куо-тоа совершает 3 атаки *Странным скипетром.*

Странный скипетр. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +6, досягаемость 5 фт. или дистанция 120 фт. *Попадание:* 20 (5к6 + 3) урона электричеством.

Использование заклинаний. Куо-тоа накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 14):

По желанию: Обнаружение магии, Чудотворство

1/день каждое: Разрушительная волна, Предсказание, Удержание чудовища (версия 6 уровня), Наблюдение, Языки

Бонусные действия

Щит веры (2/день). Куо-тоа накладывает заклинание Щит веры, используя ту же заклинательную характеристику, как и в *Использовании заклинаний.*

> «Когда восходит Лунный Труп, и прилив Наживки обрушивается на берег, из ям под волнами поднимаются Выгляды. Булькая и зловонно плывут они, ловя прибрежную ночь, как мы ловим волны на рассвете.»
>
> — Так Меракин, портовой смотритель Стисов

Brian Valenzuela
Оригинал

Нотик [Nothic]

Свидетель странного

Среда обитания: подземье.

Сокровища: магия.

Поглощённые жаждой запретных знаний, нотики — проклятые искатели тайн, искажённые тайнами, которым не суждено было быть раскрытыми. Тела этих бывших учёных приобретают потусторонние формы, каждая из которых имеет голову с огромным, немигающим глазом. Нотики не помнят своей прежней жизни и заботятся лишь о бесконечной погоне за сокрытыми тайнами и странными истинами. Они ищут откровения среди руин забытых мест, используя своё сверхъестественное зрение, чтобы проникать сквозь магические иллюзии, разлагать плоть врагов и похищать секреты у тех, кто мешает их исследованиям.

Некоторые нотики стремятся прекратить проклятье, исказившее их, но большинство либо не осознаёт свою трансформацию, либо не интересуется ею.

> «Глубже. Глубже и глубже. Глубже и ползучее. Они ползут. Из места, которое не место. Они приходят питаться. Питаться тем, что я знаю. Потому я прячусь. Прячусь подальше. Подальше, в укрытие тьмы. Укрытой и тёмной, как всё, что я знаю и не должен знать!»
>
> — Нацарапанные надписи в крепости Сумеречная тень

Нотик [Nothic]

Средняя аберрация, нейтральная злая

КД 15 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 45 (6к8 + 18)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+2	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	16	+3	+3
Инт	13	+1	+1	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	8	-1	-1

Навыки Аркана +3, Проницательность +4, Внимательность +4, Скрытность +5

Чувства истинное зрение 120 фт., ПВ 14

Языки подземный

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Нотик совершает 2 атаки *Когтями.*

Когти. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 8 (1к10 + 3) рубящего урона.

Разлагающий взгляд. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 13, одно видимое существо в пределах 120 фт. *Провал:* 17 (5к6) урона некротической энергией. *Успех:* половина урона.

Бонусные действия

Жуткое озарение (перезарядка 6). *Спасбросок Мудрости:* Сл. 14, одно видимое существо в пределах 120 фт. *Провал:* нотик магическим образом узнаёт 1 факт или секрет о цели.

Néstor Ossandón leal
Оригинал

Отидж [Otyugh]

Гурман с помойки

Среда обитания: подземье.

Сокровища: любые.

Отиджи живут, чтобы есть — чем отвратительнее еда, тем лучше. Они считают всех не-отиджей, оказавшихся в пределах досягаемости, блюдами на бесконечном пире жизни. На свалках, в сточных канавах, загрязнённых руинах и прочих мрачных глубинах отиджи пожирают мусор, трупы и всё, что их щупальца могут впихнуть в их огромные пасти. Некоторые существа подкармливают отиджей отбросами, чтобы привлечь их в качестве бдительных (и отвратительных) стражей.

Отиджи часто закапываются в груды мусора и наблюдают за окружающим миром через глазастый стебель. Они используют блестящий хлам и уговоры через телепатию, чтобы подманить существ поближе, а затем вырываются из укрытия, атакуя колючими щупальцами и грязной пастью. Бросьте к4 или выберите результат из таблицы «Приманки отиджа», чтобы вдохновиться, как отидж может подманить жертву.

Приманки отиджа

1к4	Чтобы привлечь добычу, отидж...
1	Маскирует свои щупальца куклами из мусора.
2	Поёт заманчивую песню на отиджском.
3	Телепатически передаёт сообщение вроде «Здесь вкуснятина!» или «Помогите! Я слишком вкусный?».
4	Телепатически передаёт образ большого драгоценного камня, кривого оружия или мокрой пироженки.

Отидж [Otyugh]

Большая аберрация, нейтральная

КД 14 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 104 (11к10 + 44)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	19	+4	+7
Инт	6	-2	-2	**Мдр**	13	+1	+1	**Хар**	6	-2	-2

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 11

Языки отиджский; телепатия 120 фт. (не позволяет отвечать на эту телепатию)

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Отидж совершает 1 атаку *Укусом* и 2 атаки *Щупальцем*.

Укус. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 12 (2к8 + 3) колющего урона и цель отравлена. Каждый раз, когда отравленная цель завершает продолжительный отдых, то она подвергается следующему эффекту:

Спасбросок Телосложения: Сл. 15. *Провал:* максимальное количество хитов цели опускается на 5 (1к10) и не возвращается к норме, пока состояние отравленный не закончится. *Успех:* состояние отравленный заканчивается.

Щупальце. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 12 (2к8 + 3) колющего урона. Если цель — существо с размером средний или меньше, то она схвачена (Сл. освобождения 13) одним из 2 щупалец.

Удар щупальцами. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 14, каждое схваченное этим отиджем существо. *Провал:* 16 (3к8 + 3) дробящего урона и цель ошеломлена до начала следующего хода отиджа. *Успех:* половина урона.

Плащевик [Cloaker]

Ужас во тьме

Среда обитания: подземье.

Сокровища: инструменты.

Плащевики — загадочные хищники подземья, названные приключенцами за их сходство с плащами, когда они прижимаются к стенам. Как плащевики называют себя сами — неизвестно, если вообще называют. Хотя они несомненно разумны, их поведение часто необъяснимо.

Иногда плащевики собираются в подземье в анклавы, но редко строят поселения или формируют социальные структуры. В большинстве своём они действуют как одиночные хищники, поджидая добычу в мрачных подземных глубинах или заброшенных подземельях — иногда месяцами. Они используют пёстрые шкуры, чтобы сливаться с окружением. Когда ничего не подозревающая добыча приближается, плащевик расправляется и пытается схватить и задушить жертву своими мощными крыльями.

Плащевики получают удовольствие от запугивания врагов. Помимо засад, они могут создавать иллюзорные копии себя и испускать сюрреалистические стоны, которые пугают других существ на необъяснимом, первобытном уровне. Плащевики могут преследовать затерянных в подземье исследователей в течение нескольких дней, запугивая и разделяя их, прежде чем напасть. Они редко разговаривают с другими существами, разве что чтобы прошептать зловещую загадку тем, кого собираются пожрать.

Плащевик [Cloaker]

Большая аберрация, хаотичная нейтральная

КД 14 **Инициатива:** +5 (15)

Хиты 91 (14к10 + 14)

Скорость 10 фт., летая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	12	+1	+1
Инт	13	+1	+1	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Скрытность +5

Иммунитет испуганный

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 12

Языки глубинная речь, подземный

ПО 8 (Опыт 3900; БМ +3)

Особенности

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, плащевик совершает с помехой броски атаки.

Действия

Мультиатака. Плащевик совершает атаку *Сдавливанием* и 2 атаки *Хвостом.*

Сдавливание. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 13 (3к6 + 3) колющего урона. Если цель — существо размера большой или меньше, то плащевик прикрепляется к ней. Пока плащевик прикреплён, цель ослеплена и плащевик не может совершать атаки *Сдавливанием* против других целей. Кроме того, плащевик уменьшает получаемый им урон вдвое (с округлением вниз), а цель получает такое же количество урона.

Плащевик может отцепиться, потратив 5 футов перемещения. Цель или существо в пределах 5 футов от неё могут действием попытаться отцепить плащевика, успешно пройдя проверку Силы (Атлетика) со Сл. 14.

Хвост. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 8 (1к10 + 3) рубящего урона.

Бонусные действия

Стон. *Спасбросок Мудрости:* Сл. 13, каждое существо в эманации с радиусом 60 фт., исходящей от плащевика. *Провал:* цель испугана до конца следующего хода плащевика. *Успех:* цель невосприимчива к *Стону* этого плащевика на 24 часа.

Фантазмы (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Плащевик накладывает заклинание Отражения без компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику. Заклинание заканчивается раньше, если плащевик начинает или заканчивает свой ход в ярком свете.

Пожиратель интеллекта [Intellect Devourer]

Крошечная аберрация, законопослушная злая

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 28 (2к8 + 8)
Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	6	-2	-2	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	13	+1	+1
Инт	14	+2	+2	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	10	+0	+0

Навыки Внимательность +2, Скрытность +4
Сопротивление психическая энергия
Чувства слепое зрение 60 фт., ПВ 12
Языки понимает глубинную речь, но не говорит; телепатия 60 фт.
ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Обнаружение интеллекта. Пожиратель интеллекта магически определяет местоположение любого существа в пределах 300 фт. от себя, имеющего показатель Интеллекта 3 или выше, независимо от наличия препятствий.

Действия

Мультиатака. Пожиратель интеллека совершает 1 атаку *Когтями* и применяет *Пожирание интеллекта.*

Когти. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) рубящего урона.

Пожирание интеллекта. *Спасбросок Интеллекта:* Сл. 12, одно видимое существо в пределах 5 фт. *Провал:* 11 (2к10) урона психической энергией и цель ошеломлена до конца следующего хода пожирателя интеллекта.

Похищение тела. *Спасбросок Интеллекта:* Сл. 12, одно недееспособное существо с размером маленький или средний в пределах 5 фт., являющееся гуманоидом или зверем с 10 хитами или меньше. *Провал:* цель одержима пожирателем интеллекта и он имеет полное укрытие от атак и других эффектов, исходящих извне цели. Пожиратель интеллекта сохраняет свои показатели Интеллекта, Мудрости и Харизмы; понимание глубинной речи; телепатию; и особенность *Обнаружение интеллекта.* В остальном он принимает статблок цели. Он знает всё, что знала цель, включая заклинания и языки.

Если тело носителя умирает, то пожиратель интеллекта должен покинуть его. Он так же вытесняется, если цель восстанавливает свой поглощённый мозг заклинанием Желание. Пожиратель интеллекта может добровольно покинуть тело, потратив 5 фт., что телепортирует его в ближайшее свободное пространство в пределах 5 фт. После этого тело умирает, если мозг не восстановится до конца следующего хода пожирателя интеллекта.

Пожиратель интеллекта [Intellect Devourer]

Пожиратель мозгов и похититель тел

Среда обитания: подземье.
Сокровища: нет.

Пожиратели интеллекта служат своим создателям — иллитидам, поедая мозги других существ и превращая их тела в марионетки. Эти четвероногие мозги охотятся на разумных существ и высасывают их мысли, пока те не станут безумными. Если жертва — гуманоид, то пожиратель интеллекта проникает в её череп. Получив доступ к знаниям жертвы и контроль над её телом, он использует идеальную маскировку, чтобы выдавать себя за заменённого человека и продолжать исполнять замыслы иллитидов.

Пожиратель интеллекта

> «Я знал Дургана, и это был не он. Как будто что-то носило Дургана... как костюм... Дурган-костюм.»
>
> — Йохана Грете, Рассказ о Штормпортском шоке

Красный и синий слаады, а также несколько головастиков слаадов вырвались из портала на плане Лимбо.
Néstor Ossandón leal
Оригинал

Слаады [Slaadi]

Полчища Лимбо, порождённые хаосом

Среда обитания: план (Лимбо).

Сокровища: вооружение.

Непредсказуемые слаады пожирают всё подряд и размножаются по всему вечно-меняющемуся хаосу Лимбо. Эти похожие на жаб существа с других планов воплощают бесконечный потенциал своего родного плана. Хотя слаады не являются по сути злыми, их порывистые поступки часто приводят к разрушению. Многими из них движет стремление к размножению посредством сверхъестественных процессов, которые, к несчастью, обычно смертельны для других существ.

У слаадов нет организованного общества: сильные слаады подчиняют себе более слабых. Синие и красные слаады беспорядочно носятся по Лимбо и вторгаются в иные миры по приказу зелёных слаадов. Более могущественные особи связаны с нерестильным камнем — источником хаотичной магии, из которого появились первые слаады. Камень скрыт глубоко в Лимбо, а легенды связывают его происхождение с главным модроном Праймусом или с разрушительными владыками слаадов, такими как Ссендам, Жуткая Золотая Амёба, и Югорл, Крылатый Скелет. Эти и другие владыки плетут заговоры, стремясь распространить слаадов по всей мультивселенной.

Слаад головастик [Slaad Tadpole]

Головастики — прожорливые новорождённые слаады. Они вылупляются из яиц, вживлённых живым носителям красными сладами, но также встречаются в огромном числе в Лимбо и других хаотичных планах. В большинстве случаев слаад головастик превращается в синего слада (или в зелёного, если его носитель мог накладывать заклинания 3 уровня или выше) в течение 2к12 часов после вылупления.

Камень контроля слаада

Слаад, рождённый от Нерестильного камня, имеет в голове волшебный камень контроля. Если существо завладеет этим камнем, то слаад получает состояние очарованный и повинуется владельцу камня. Состояние прекращается, если слаад получает урон от владельца или его союзников, либо если камень возвращён слааду. Заклинание Высшее восстановление уничтожает камень-контроля, и слаад перестаёт быть очарованным.

Получить камень контроля можно заклинаниями Желание или Заточение. Если слаад проваливает спасбросок против заклинания Заточение, то заклинатель получает камень, а слаад не оказывается заключённым. У недееспособного слаада камень можно вынуть за 1 минуту, совершив проверку Мудрости (Медицина) со Сл. 20. При провале слаад получает 22 (4к10) колющего урона.

> «Сражайся со сладом и проиграй — история окончена. Сражайся со сладом и победи — тысяча других уже стоят в очереди, лишь бы доказать, что они круче.»
>
> — Джебил Слум, Путеводитель по плану Лимбо

Серый слаад, слаад смерти и зеленый слаад сеют за собой хаос.
Néstor Ossandón leal
Оригинал

Красный слаад [Red Slaad]

Красные слаады собираются в огромные толпы в Лимбо. Там они борются и квакают-поют, бесконечно разбирая и вновь возводя острова дрейфующего планарного вещества. Встретив не-слаадов, красные слады стремятся поиграть с ними, поболтать телепатически или пожрать их — и эти капризы меняются каждое мгновение. Красные слаады инстинктивно избегают вредить носителям яиц слаадов, которые они вживляют своими когтями, или носит иные проклятия сладов.

Слаад головастик [Slaad Tadpole]

Крошечная аберрация, хаотичная нейтральная

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 7 (3к4)
Скорость 30 фт., копая 10 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	7	-2	-2	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	10	+0	+0
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	5	-3	-3	**Хар**	3	-4	-4

Навыки Скрытность +4
Сопротивление кислотный, холодный, огненный, электрический, звуковой
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 7
Языки понимает слаадский, но не говорит
ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Особенности

Сопротивление магии. Слаад совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Красный слаад [Red Slaad]

Большая аберрация, хаотичная нейтральная

КД 15 **Инициатива:** +1 (11)
Хиты 93 (11к10 + 33)
Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	16	+3	+3
Инт	6	-2	-2	**Мдр**	6	-2	-2	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Внимательность +1
Сопротивление кислотный, холодный, огненный, электрический, звуковой
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 11
Языки слаадский; телепатия 60 фт.
ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Особенности

Сопротивление магии. Слаад совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Регенерация. Слаад восстанавливает 10 хитов в начале каждого своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

Действия

Мультиатака. Слаад совершает 3 атаки *Вживляющим когтём.*

Вживляющий коготь. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) колющего урона. Если цель — гуманоид, не проклятый сладом, то она подвергается следующему эффекту:

Спасбросок Телосложения: Сл. 14. *Провал:* цель оказывается проклятой и в неё вживляется крошечное яйцо слаада. Снятие проклятья уничтожает яйцо.

Яйцо вынашивается в течение 2к4 × 10 дней. В последние 24 часа проклятая цель чувствует себя плохо, её скорость снижается вдвое, и у неё помеха на Тесты к20. По истечении этого времени яйцо превращается в слаада головастика, который выгрызается из хозяина, убивая его.

Синий слаад [Blue Slaad]

Почти столь же многочисленные, как красные, синие слаады — мускулистые громилы с жуткими лезвиями, выступающими с тыльной стороны когтей. Эти когти несут магическое проклятие под названием хаософаг, способное превращать жертв в красных или зелёных слаадов. Синие слаады сопровождают красных и ведут себя сходным образом. Они на уровне инстинктов распознают признаки хаософага и избегают убивать носителей его или других проклятий слаадов.

Зелёный слаад [Green Slaad]

Зелёные слаады появляются, когда методы размножения красных или синих сладов воздействуют на существ, способных накладывать заклинания 3 уровня или выше. Они умнее своих синих и красных собратьев и часто направляют сородичей к порталам, возле которых серые слаады выявили сообщества гуманоидов, подходящие для вторжения.

Синий слаад [Blue Slaad]

Большая аберрация, хаотичная нейтральная

КД 15 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 133 (14к10 + 56)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	20	+5	+5	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	18	+4	+4
Инт	7	-2	-2	**Мдр**	7	-2	-2	**Хар**	9	-1	-1

Навыки Внимательность +1

Сопротивление кислотный, холодный, огненный, электрический, звуковой

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 11

Языки слаадский; телепатия 60 фт.

ПО 7 (Опыт 2900; БМ +3)

Особенности

Сопротивление магии. Слаад совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Регенерация. Слаад восстанавливает 10 хитов в начале каждого своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

Действия

Мультиатака. Слаад совершает 3 атаки *Мутирующим когтём.*

Мутирующий коготь. *Рукопашная атака:* +8, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) рубящего урона. Если цель — гуманоид, не проклятый слаадом, то она подвергается следующему эффекту:

Спасбросок Телосложения: Сл. 15. *Провал:* цель оказывается проклятой. Проклятая цель не может восстанавливать хиты, а её максимальные хиты уменьшаются на 10 (3к6) каждые 24 часа и не возвращается к нормальному состоянию после завершения продолжительного отдыха.

Если проклятье снижает максимальные хиты цели до 0, то проклятье снимается, и вместо смерти цель мгновенно превращается в красного слаада или, если она может накладывать заклинания 3 уровня или выше, то в зелёного слаада. Только заклинание Желание может обратить это.

Зелёный слаад [Green Slaad]

Большая аберрация, хаотичная нейтральная

КД 16 **Инициатива:** +5 (15)

Хиты 144 (17к10 + 51)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	16	+3	+3
Инт	11	+0	+0	**Мдр**	8	-1	-1	**Хар**	18	+4	+4

Навыки Аркана +3, Внимательность +2

Сопротивление кислотный, холодный, огненный, электрический, звуковой

Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 60 фт., ПВ 12

Языки общий, слаадов; телепатия 60 фт.

ПО 8 (Опыт 3900; БМ +3)

Особенности

Сопротивление магии. Слаад совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Регенерация. Слаад восстанавливает 10 хитов в начале каждого своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

Действия

Мультиатака. Слаад совершает 3 атаки *Посохом хаоса.*

Посох хаоса. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +7, досягаемость 10 фт. или дистанция 60 фт. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) урона силовым полем. До начала следующего хода этого слаада у цели есть состояние, которое определяется броском 1к4: 1 — очарованный; 2 — испуганный; 3 — отравленный; 4 — недееспособный.

Использование заклинаний. Слаад накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 14, +6 к попаданию атаками):

По желанию: Обнаружение магии, Обнаружение мыслей, Волшебная рука

1/день каждое: Огненный шар, Невидимость (на себя)

Бонусные действия

Превращение. Слаад превращается в маленького или среднего гуманоида или возвращается в свою истинную форму. Его статблок, кроме размера, остаётся неизменным в каждой форме. Любое снаряжение, которое он носит или несёт, не превращается.

Серый слаад [Gray Slaad]

Серые слаады возникают из зелёных слаадов, преобразованных Нерестильным камнем или владыками слаадов. Эти слаады странствуют по планам, разыскивая удобные для захвата поселения гуманоидов у планарных порталов.

Серый слаад [Gray Slaad]

Средняя аберрация, хаотичная нейтральная

КД 18 **Инициатива:** +7 (17)

Хиты 150 (20к8 + 60)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+4	**Лов**	17	+3	+3	**Тел**	16	+3	+3
Инт	13	+1	+1	**Мдр**	8	-1	-1	**Хар**	18	+4	+4

Навыки Аркана +5, Внимательность +7

Сопротивление кислотный, холодный, огненный, электрический, звуковой

Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 60 фт., ПВ 17

Языки общий, слаадов; телепатия 60 фт.

ПО 9 (Опыт 5000; БМ +4)

Особенности

Сопротивление магии. Слаад совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Регенерация. Слаад восстанавливает 10 хитов в начале каждого своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

Действия

Мультиатака. Слаад совершает 2 атаки *Когтями хаоса.*

Когти хаоса. *Рукопашная атака:* +8, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 9 (1к10 + 4) рубящего урона + 11 (2к10) урона некротической энергией. До начала следующего хода этого слаада у цели есть состояние, которое определяется броском 1к4:

1 — очарованный; 2 — испуганный;
3 — отравленный; 4 — недееспособный.

Использование заклинаний. Слаад накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 16):

По желанию: Обнаружение магии, Обнаружение мыслей, Волшебная рука, Образ

1/день каждое: Облако смерти, Полёт, Уход в иной план (на себя), Языки

Бонусные действия

Превращение. Слаад превращается в маленького или среднего гуманоида или возвращается в свою истинную форму. Его статблок, кроме размера, остаётся неизменным в каждой форме. Любое снаряжение, которое он носит или несёт, не превращается.

Слаад смерти [Death Slaad]

Владыки слаадов создают слаадов смерти, наполняя серых слаадов частью своей хаотичной энергией. Когда слаады действуют осмысленно и целенаправленно, за их замыслами зачастую стоят именно слаады смерти.

Слаад смерти [Death Slaad]

Средняя аберрация, хаотичная злая

КД 18 **Инициатива:** +10 (20)

Хиты 178 (21к8 + 84)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	20	+5	+5	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	19	+4	+4
Инт	15	+2	+2	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	19	+4	+4

Навыки Аркана +6, Внимательность +8

Сопротивление кислотный, холодный, огненный, электрический, звуковой

Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 60 фт., ПВ 18

Языки общий, слаадов; телепатия 60 фт.

ПО 10 (Опыт 5900; БМ +4)

Особенности

Сопротивление магии. Слаад совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Регенерация. Слаад восстанавливает 10 хитов в начале каждого своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

Действия

Мультиатака. Слаад совершает 2 атаки *Клинком хаоса.*

Клинок хаоса. *Рукопашная атака:* +9, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 11 (1к12 + 5) рубящего урона + 10 (3к6) урона некротической энергией. До начала следующего хода этого слаада у цели есть состояние, которое определяется броском 1к4:

1 — очарованный; 2 — испуганный;
3 — отравленный; 4 — недееспособный.

Использование заклинаний. Слаад накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 16):

По желанию: Обнаружение магии, Обнаружение мыслей, Невидимость (на себя), Волшебная рука, Образ

1/день каждое: Усыхание (версия 8 уровня), Облако смерти (версия 6 уровня), Полёт, Уход в иной план (на себя), Языки

Бонусные действия

Превращение. Слаад превращается в маленького или среднего гуманоида или возвращается в свою истинную форму. Его статблок, кроме размера, остаётся неизменным в каждой форме. Любое снаряжение, которое он носит или несёт, не превращается.

Olivier Bernard
Оригинал

Пронзатель [Piercer]

Аберрация, похожая на сталактит

Среда обитания: подземье.

Сокровища: индивидуальные.

Пронзатели напоминают сталактиты, но у каждого из них есть зубастая пасть и единственный глаз. Они свисают с потолков пещер вдоль маршрутов, которыми часто пользуются обитатели подземья. Пронзатели способны выжидать месяцами, пока под ними не пройдёт существо примерно их размеров. Когда потенциальная добыча оказывается внизу, пронзатель разжимает хватку и срывается вниз, стремясь пронзить жертву одним ударом. Если нападение удалось, то он пожирает свою пищу, а затем медленно взбирается к новой позиции для засады. Если пронзатель промахнётся или не сумеет убить цель, то он попытается уползти, но существа, знающие о его присутствии, легко расправляются с ним.

Пронзатели — личинки верёвочников. Молодые особи стараются забраться как можно дальше от верёвочников, чтобы избежать их неразборчивого голода. Многие пронзатели преодолевают огромные расстояния через подземье, добираясь до пещер или погребённых руин недалеко от поверхности.

> «Правило 8: никогда не доверяй сталактиту».
> — Правила выживания в подземельях,
> Мистер Икс

Пронзатель [Piercer]

Средняя аберрация, без мировоззрения

КД 15 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 22 (2к8 + 9)

Скорость 5 фт., лазая 15 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	13	+1	+1	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	16	+3	+3
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	7	-2	-2	**Хар**	3	-4	-4

Навыки Скрытность +5

Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 60 фт., ПВ 8

Языки —

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Особенности

Паучье лазание. Пронзатель может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Падение. Пронзатель падает. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 11, одно существо прямо под пронзателем. *Провал:* 10 (3к6) колющего урона. *Провал или успех:* пронзатель уменьшает любой урон от падения на 20.

Укус. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к8 + 1) колющего урона.

Тёмная мантия [Darkmantle]

Хищник в засаде на потолке

Среда обитания: подземье.

Сокровища: нет.

Неестественные подземные охотники, тёмные мантии окутывают себя магической тьмой и используют свою странную анатомию, чтобы замаскироваться под сталактиты. Когда жертва проходит под ними, затаившиеся мантии срываются вниз и расправляют перепончатые щупальца, стараясь ослепить, задушить или раздавить добычу.

Тёмные мантии схожи с верёвочниками и пронзателями, даже часто охотятся рядом с этими монстрами. Учёные пытались установить общее происхождение или цикл жизни этих существ, но их усилия постоянно терпели неудачу из-за сверхъестественной физиологии и смертоносной природы этих монстров.

Тёмная мантия [Darkmantle]

Маленькая аберрация, без мировоззрения

КД 11 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 22 (5к6 + 5)

Скорость 10 фт., летая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	13	+1	+1
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	5	-3	-3

Навыки Скрытность +3

Чувства слепое зрение 60 фт., ПВ 10

Языки —

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Действия

Обвивание. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) дробящего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше и у мантии преимущество на бросок атаки, то она прикрепляется к ней. Пока мантия прикреплена, цель ослеплена и задыхается.

Мантия не может совершать атаки *Обвиванием* против других целей, но совершает броски атаки с преимуществом. Её скорость становится 0, она не получает бонусов к скорости и перемещается вместе с целью.

Мантия может отцепиться, потратив 5 футов перемещения. Существо может действием попытаться отцепить мантию от себя, успешно пройдя проверку Силы (Атлетика) со Сл. 13.

Аура тьмы (1/день). Магическая тьма заполняет эманацию с радиусом 15 фт., исходящую от теневой мантии. Этот эффект действует, пока мантия поддерживает концентрацию на нём, до 10 минут. Тёмное зрение не проникает в эту область, и никакой свет не может её осветить.

> «Просто предполагайте, что сталактитов не существует.»
> — С. Вэйкман, исследователь подземья

Тёмная мантия

Чуул [Chuul]

Хитиновый слуга первобытных сил

Среда обитания: побережье, болото, подземье.

Сокровища: реликвии.

Чуулы происходят из забытых эпох, когда аболеты и иные, ещё более странные существа владычествовали над инопланетными империями в морских глубинах. Аболеты превратили множество хищников глубин в слуг, способных покинуть морские просторы, чтобы искать магию и существ для эксплуатации. Чуулы — самые долговечные из этих странных слуг.

Многие чуулы служат аболетам, исполняя их прихоти в бездонных морях и первобытных болотах. Другие подчиняются новым аберрантным хозяевам, таким как бехолдеры, греллы или иллитиды. Некоторые чуулы движимы собственными импульсами — бесконечно собирают древние магические реликвии или выполняют древние приказы, придавая им странные толкования. Независимо от своих планов, чуулы захватывают существ своими массивными клешнями, а затем делают их беспомощными, парализуя щупальцами.

Чуулы не стареют и могут бездействовать в укрытых местах тысячелетиями, прежде чем угрозы, древние приказы или странные побуждения пробудят их.

Чуул [Chuul]

Большая аберрация, хаотичная злая

КД 16 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 76 (9к10 + 27)

Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+4	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	16	+3	+3
Инт	5	-3	-3	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	5	-3	-3

Навыки Внимательность +4

Иммунитет ядовитый; отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 14

Языки понимает глубинную речь, но не говорит

ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

Особенности

Амфибия. Чуул может дышать воздухом и водой.

Чувство магии. Чуул чувствует магию в пределах 120 фт. В остальном эта особенность работает, как заклинание Обнаружение магии, но сама по себе не является магической.

Действия

Мультиатака. Чуул совершает 2 атаки *Клешнёй* и использует *Парализующие щупальца.*

Клешня. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 9 (1к10 + 4) дробящего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она схвачена (Сл. освобождения 14) одной из 2 клешней.

Парализующие щупальца. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 13, одно существо, схваченное чуулом. *Провал:* цель отравлена и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая на себе эффект при успехе. Через 1 минуту она автоматически преуспевает. Пока цель отравлена, она парализована.

Фламф [Flumph]

Странный союзник из странного места

Среда обитания: подземье.

Сокровища: магия.

Странные существа с аберрантными целями населяют подземье. Фламфы — одни из немногих, кто помогает незнакомцам.

Эти щупальцеобразные и телепатические существа передвигаются по воздуху короткими рывками, выбрасывая газы с характерным звуком, от которого и происходит их имя. Вместо речи фламфы общаются телепатически и меняют цвет, выражая свои эмоции.

Фламфы обитают в психически насыщенных регионах или рядом с существами, обладающими псионической магией. Они безвредно питаются психической энергией, но в процессе часто сталкиваются с опасными существами, такими как аболеты и иллитиды. Хотя фламфы, как правило, избегают боя, они часто помогают приключенцам, оказавшимся в беде. Такая помощь может быть сомнительной пользы, но фламфы действуют из лучших побуждений. Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Помощь фламфа», чтобы определить, какую поддержку он оказывает.

Помощь фламфа

1к6	Фламф...
1	Готовит блюдо из деликатесов подземья.
2	Исполняет психическую песню или «поэму запахов».
3	Находит и выхаживает павших приключенцев.
4	Раскрывает местонахождение полезных магических предметов.
5	Служит проводником к скрытому логову противника.
6	Засыпает приключенцев чрезмерным одобрением и похвалой.

Цвета фламфа

Конечности фламфа меняют цвет в зависимости от его настроения. В таблице «Цвета и эмоции фламфа» приведены распространённые цвета фламфа и человеческие эмоции, которым они наиболее соответствуют.

Цвета и эмоции фламфа

Цвет	Эмоция
Тёмно-синий	Печаль
Светло-синий	Радость
Зелёный	Любопытство
Пурпурно-красный	Неизвестно*
Оранжевый	Замешательство
Розовый	Веселье
Пурпурный	Страх
Красный	Гнев
Бирюзовый	Безмятежность
Жёлтый	Возбуждение

*Редко наблюдается; возможно, не имеет человеческого аналога.

Фламф [Flumph]

Маленькая аберрация, законопослушная добрая

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 7 (2к6)

Скорость 5 фт., летая 30 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	6	-2	-2	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	10	+0	+0
Инт	14	+2	+2	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	11	+0	+0

Навыки Аркана +4, История +4, Религия +4

Уязвимость психическая энергия

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 12

Языки понимает подземный, но не говорит; телепатия 60 фт.

ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Особенности

Продвинутая телепатия. Фламф понимает содержание любой телепатии в пределах 60 фт.

Беспомощность лёжа. Если фламф ложится ничком, то бросьте кость. При нечётном результате он недееспособен. В конце каждого своего хода фламф совершает спасбросок Ловкости со Сл. 10, заканчивая состояние недееспособный при успехе.

Телепатическая пелена. Мысли фламфа невозможно прочитать никакими способами, и магия не может определить его местоположение или наблюдать за ним на расстоянии.

Действия

Щупальце. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) урона кислотой.

Вонючие брызги (1/день). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 10, одно видимое существо в пределах 15 фт. *Провал:* цель покрыта дурно пахнущей жидкостью, источает зловоние 1к4 часа и отравлена, пока длится зловоние. Другие существа отравлены в 5-футовой эманации, исходящей от покрытой цели. Цель может удалить зловоние с себя, если искупается во время короткого или продолжительного отдыха.

Великаны

Каменный великан [Stone Giant]

Великан земли

Среда обитания: горы, подземье.

Сокровища: вооружение.

В пещерных глубинах и среди горных каньонов каменные великаны созерцают крепость и стойкость земли. У них суровые черты и кожа с узорами и оттенками, похожими на породы, распространённые рядом с их жилищами. Это позволяет им, несмотря на их размеры, умело сливаться с каменистым окружением.

Каменные великаны редко вмешиваются в дела других существ — будь то их мелкие соседи или другие великаны. Большинство медлит с действиями, предпочитая переносить тяготы или пережидать опасные времена. Но когда их побуждают к действию (особенно если под угрозой места древнего величия или их дома), каменные великаны способны высвободить мощь гор и сокрушить врагов силой лавины.

Каменные великаны часто размышляют о тайнах природных чудес — таких, как горные шпили, кристаллические образования или мистические петроглифы. Некоторые многое знают о магии и тайных посланиях, скрытых в недрах земли. Те, кто ограничивает себя подземьем, нередко считают мир поверхности и его обитателей снами, воображёнными дремлющими перворождёнными, странными богами или иными сущностями.

Каменный великан [Stone Giant]

Огромный великан, нейтральный

КД 17 **Инициатива:** +5 (15)

Хиты 126 (11к12 + 55)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	23	+6	+6	**Лов**	15	+2	+5	**Тел**	20	+5	+8
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	12	+1	+4	**Хар**	9	-1	-1

Навыки Атлетика +12, Внимательность +4, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 14

Языки великаний

ПО 7 (Опыт 2900; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Великан совершает 2 атаки *Каменной дубиной* или *Валуном* в любой комбинации.

Каменная дубина. *Рукопашная атака:* +9, досягаемость 15 фт. *Попадание:* 22 (3к10 + 6) дробящего урона.

Валун. *Дальнобойная атака:* +9, дистанция 60/240 фт. *Попадание:* 15 (2к8 + 6) дробящего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она ложится ничком.

Реакции

Отклонение снаряда (перезарядка 5-6). *Триггер:* по великану попадает дальнобойная атака и наносит ему дробящий, колющий или рубящий урон. *Ответ:* великан уменьшает получаемый им урон на 11 (1к10 + 6) и если этот урон уменьшается до 0, то великан может перенаправить часть силы атаки. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 17, одно видимое существо в пределах 60 фт. *Провал:* 11 (1к10 + 6) урона силовым полем.

Морозный великан [Frost Giant]

Великан льда и снега

Среда обитания: арктика, горы.

Сокровища: вооружение.

Из ледников высоких гор и бескрайних тундр возвышаются обители морозных великанов. Эти великаны обладают кожей и волосами ледяных оттенков. Их естественный иммунитет к холоду позволяет им процветать в местах, непригодных для большинства других существ. Они используют эту выносливость в охоте и бою, укрепляя своих союзников леденящими боевыми кличами.

Морозные великаны часто отправляются далеко в поисках пищи и предметов нужды. Это заставляет многих из них становиться налётчиками и заслуживать жестокую репутацию. Другие же живут более мирно, охотясь на дичь титанических размеров или обустраивая убежища от холода (часто с горячими источниками или снежными состязаниями). Морозные великаны иногда заводят союзы с ледяными феями или подземными огненными великанами, служа стражами их владений в обмен на сокровища, оружие и изделия ремесленников.

«У мелкой скотины едва ли найдётся что-то стоящее, так что им и без того не с чем расстаться, когда мы берём это у них.»

— Ярл Гругнур, морозный великан

Морозный великан [Frost Giant]

Огромный великан, нейтральный злой

КД 15 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 149 (13к12 + 65)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	23	+6	+6	**Лов**	9	-1	-1	**Тел**	21	+5	+8
Инт	9	-1	-1	**Мдр**	10	+0	+3	**Хар**	12	+1	+4

Навыки Атлетика +9, Внимательность +3

Иммунитет холодный

Чувства ПВ 13

Языки великаний

ПО 8 (Опыт 3900; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Великан совершает 2 атаки *Морозным топором* или *Большим луком* в любой комбинации.

Морозный топор. *Рукопашная атака:* +9, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 19 (2к12 + 6) рубящего урона + 9 (2к8) урона холодом.

Большой лук. *Дальнобойная атака:* +9, дистанция 150/600 фт. *Попадание:* 17 (2к10 + 6) колющего урона + 7 (2к6) урона холодом и скорость цели уменьшается на 10 фт. до конца её следующего хода.

Бонусные действия

Боевой клич (перезарядка 5-6). Великан или одно существо по его выбору, которое может его видеть или слышать, получает 16 (2к10 + 5) временных хитов и получает преимущество на броски атаки до начала следующего хода великана.

Облачный великан [Cloud Giant]

Великан на наивысших высотах

Среда обитания: горы.

Сокровища: магия.

Облачные великаны используют силу небес, чтобы наблюдать за миром и тонко на него влиять. Эти великаны напоминают людей с волосами от серебристого до синего цвета и кожей облачных оттенков — от ярко-белого до сумеречных тонов. Из верхней челюсти у них выступают изогнутые клыки, заходящие за нижнюю губу. В бою они сражаются оружием, окутанным грозовыми тучами, и швыряют ревущие грозовые облака.

Большинство облачных великанов живут в цитаделях, венчающих огромные горы, или в волшебных дворцах, парящих среди облаков. Многие из них считают, что обладают столь же возвышенным статусом или предназначением. Одни видят в себе божественных существ, способных безнаказанно манипулировать и воровать у наземных обитателей. Другие утверждают, что их долголетие и жизнь среди облаков даруют им уникальное видение, и потому они лишь записывают всё, что видят в мире внизу, не вмешиваясь. В любом случае, облачные великаны часто владеют поразительными волшебными сокровищами, добытыми по всему миру или созданными ими самими (в масштабе великанов).

Облачный великан [Cloud Giant]

Огромный великан, нейтральный

КД 14 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 200 (16к12 + 96)

Скорость 40 фт., летая 20 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	27	+8	+8	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	22	+6	+10
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	16	+3	+7	**Хар**	16	+3	+3

Навыки Проницательность +7, Внимательность +11

Чувства ПВ 21

Языки общий, великаний

ПО 9 (Опыт 5000; БМ +4)

Действия

Мультиатака. Великан совершает 2 атаки *Громовой булавой* или *Громовой тучей* в любой комбинации. Он может заменить 1 атаку *Использованием заклинаний*, чтобы наложить заклинание Туманное облако.

Громовая булава. *Рукопашная атака:* +12, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 21 (3к8 + 8) дробящего урона + 7 (2к6) урона звуком.

Громовая туча. *Дальнобойная атака:* +12, дистанция 240 фт. *Попадание:* 18 (3к6 + 8) урона звуком и цель недееспособна до конца своего следующего хода.

Использование заклинаний. Великан накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 15):

По желанию: Обнаружение магии, Туманное облако, Свет

1/день каждое: Власть над погодой, Газообразная форма, Телекинез

Бонусные действия

Туманный шаг. Великан накладывает заклинание Туманный шаг, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний*.

Robson Michel
Оригинал

Огненный великан [Fire Giant]

Великан тлеющих глубин

Среда обитания: горы, подземье.

Сокровища: вооружение.

Огненные великаны населяют пещеры и расплавленные реки горных глубин. Здесь они используют подземное тепло и сокровища, чтобы создавать чудеса — от титанического оружия войны до изящных произведений искусства.

Огненные великаны обладают мощным телосложением, их кожа имеет различные оттенки, напоминающие камень, а волосы пылают, словно пламя.

Большинство огненных великанов живёт в вулканически активных горах или в обширных пещерах, где располагаются их кузницы-крепости. Злые огненные великаны склонны к военному делу: они создают мощное оружие, чтобы завоёвывать соседей и захватывать ценные ресурсы. Более умеренные великаны обменивают свои изделия на необходимые ресурсы и могут делиться древними техниками ремесленников-великанов с другими мастерами. В любом случае, огненные великаны склонны к грандиозным замыслам и редко терпят нарушителей в своих титанических мастерских.

Огненный великан [Fire Giant]

Огромный великан, законопослушный злой

КД 18 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 162 (13к12 + 78)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	25	+7	+7	**Лов**	9	-1	+3	**Тел**	23	+6	+10
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	13	+1	+5

Навыки Атлетика +11, Внимательность +6

Иммунитет огненный

Чувства ПВ 16

Языки великаний

ПО 9 (Опыт 5000; БМ +4)

Действия

Мультиатака. Великан совершает 2 атаки *Огненным мечом* или *Броском молота* в любой комбинации.

Огненный меч. *Рукопашная атака:* +11, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 21 (4к6 + 7) рубящего урона + 10 (3к6) урона огнём.

Бросок молота. *Дальнобойная атака:* +11, дистанция 60/240 фт. *Попадание:* 23 (3к10 + 7) дробящего урона + 4 (1к8) урона огнём, цель отталкивается от великана на 15 фт. и получает помеху на бросок атаки, который она совершит до конца своего следующего хода.

Огры [Ogres]

Яростные громилы и барахольщики

Среда обитания: арктика, пустыня, лес, равнина, холмы, горы, болото, подземье.

Сокровища: вооружение.

Огры — эгоистичные налётчики и громоздкие обжоры, порождённые злобными сверхъестественными силами. Из мрачных руин и унылых окраин они совершают набеги на уязвимые поселения и устраивают засады на путников. Огры жаждут еды и сокровищ и злобно уничтожают произведения искусства, книги, механизмы и другие хрупкие или созданные с любовью вещи. Иногда они похищают жертв, чтобы съесть их позже, или, реже, артистов, которые привлекли их внимание.

Происхождение огров связывают с гневными божествами, такими как Эритнул, Такхизис и Вапрак. Они магически появляются из земли в местах, осквернённых злыми богами, зловещей магией или древними проклятиями. Некоторые из них носят на себе отпечатки мест, породивших их — каменистые мозоли, мшистые наросты или замёрзшие шрамы.

Огр

Огры — это десятифутовые громилы, которые сокрушают врагов и забирают любую добычу, какую пожелают. Отряды огров заключают союзы с другими злыми силами в обмен на еду, богатства и обещания битв.

Огры
Hinchel Or

Огриллон

Огриллоны возникают из гуманоидов, проклятых гнусной магией или по воле гневных божеств. Они сохраняют черты тех, кем были раньше, но вырастают выше 8 футов и приобретают облик, схожий с ограми. Огриллоны постоянно кипят от сверхъестественного гнева, с которым они либо с трудом справляются, либо намеренно срывают его на других существах.

Огр [Ogre]

Большой великан, хаотичный злой

КД 11 **Инициатива:** -1 (9)

Хиты 68 (8к10 + 24)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+4	**Лов**	8	-1	-1	**Тел**	16	+3	+3
Инт	5	-3	-3	**Мдр**	7	-2	-2	**Хар**	7	-2	-2

Снаряжение палица, 3 метательных копья

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 8

Языки общий, великаний

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Действия

Палица. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) дробящего урона.

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +6, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) колющего урона.

Огриллон [Ogrillon Ogre]

Большой великан, хаотичный злой

КД 12 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 52 (7к10 + 14)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	14	+2	+2
Инт	7	-2	-2	**Мдр**	9	-1	-1	**Хар**	10	+0	+0

Снаряжение бовой топор, 3 метательных копья

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 9

Языки общий, великаний

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Действия

Боевой топор. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) рубящего урона.

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +5, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Тролль [Troll]

Гнусный скрытень с регенерацией

Среда обитания: арктика, лес, холмы, горы, болото, подземье.

Сокровища: нет.

Тролли выползают на охоту за мелкими существами и утаскивают пленных в зловонные логова. Эти безобразные громилы способны восстанавливаться после ранений и отращивать отрубленные части тела — включая головы. Даже отрубленные конечности тролля продолжают двигаться и атаковать. Пока их не сожгут огнём или кислотой, тролли могут восстановиться после чудовищных повреждений и отомстить тем, кто их поверг.

Обычно тролли охотятся в одиночку, но иногда небольшие группы объединяются для засады или налёта на деревни. Существа вроде карг или холмовых великанов могут склонить троллей к сотрудничеству в обмен на еду, часто отвратительную.

Тролль [Troll]

Большой великан, хаотичный злой

КД 15 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 94 (9к10 + 45)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	20	+5	+5
Инт	7	-2	-2	**Мдр**	9	-1	-1	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Внимательность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 15

Языки великаний

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Особенности

Мерзкие конечности (4/день). Если тролль заканчивает ход в состоянии окровавленный и получает не менее 15 рубящего урона за этот ход, то одна из его конечностей отсекается, падает в его пространство и превращается в конечность тролля. Конечность действует сразу после хода тролля. У тролля 1 степень истощения за каждую утраченную конечность, и он отращивает конечности заново при следующем восстановлении хитов.

Регенерация. Тролль восстанавливает 15 хитов в начале каждого своего хода. Если тролль получает урон кислотой или огнём, то эта особенность не действует на его следующем ходу. Тролль умирает только в том случае, если начинает свой ход с 0 хитов и не регенерирует.

Действия

Мультиатака. Тролль совершает 3 атаки *Разрыванием.*

Разрывание. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) рубящего урона.

Бонусные действия

Разгон. Тролль перемещается на расстояние до половины своей скорости по прямой к видимому врагу.

Конечность тролля [Troll Limb]

Маленький великан, хаотичный злой

КД 13 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 14 (4к6)

Скорость 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	10	+0	+0
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	9	-1	-1	**Хар**	1	-5	-5

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 9

Языки —

ПО 1/4 (Опыт [illegible]; БМ +2)

Особенности

Регенерация. Конечность восстанавливает 5 хитов в начале каждого своего хода. Если конечность получает урон кислотой или огнём, то эта особенность не действует на её следующем ходу. Конечность умирает только в том случае, если начинает свой ход с 0 хитов и не регенерирует.

Часть тролля. Конечность имеет чувства, как будто у целого тролля. Если её не уничтожить в течение 24 часов, бросьте 1к12. При результате 12 конечность превращается в тролля. В противном случае она увядает.

Действия

Разрывание. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 9 (2к4 + 4) рубящего урона.

Тролль

Фомор [Fomorian]

Проклятый гигант тьмы

Среда обитания: подземье.

Сокровища: любые.

Когда-то печально известные своими магическими способностями, фоморы — великаны, поражённые проклятием фей. В силу своей гордыни их обманом заставили вторгнуться в Страну фей, чтобы присвоить его магию. Когда архифеи того плана объединились, фоморы были отражены обратно и прокляты сверхъестественной странностью, чтобы их тела соответствовали их низменным душам. С тех пор фоморы обитают в подземье среди руин своих магических городов. Проклятье архифей до сих пор мучает их, одолевая блуждающими язвами, кривыми органами и иными странными недугами. Вместо того чтобы искупить свои преступления, фоморы обратили магию своего проклятья против других. Бросьте 1к4 или выберите результат в таблице «Искажение фомора», чтобы вдохновиться косметическими эффектами, которые испытывает существо, пока на него действует фоморское искажающее проклятье.

Искажение фомора

1к4	Проклятье фомора вызывает...
1	Пёстрые блуждающие язвы.
2	Чрезмерная потливость, при которой выделяются радужные жидкости.
3	Участки извивающихся волос.
4	Выпирающие и пульсирующие вены под кожей.

Фомор [Fomorian]

Огромный великан, хаотичный злой

КД 14 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 172 (15к12 + 75)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	23	+6	+6	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	20	+5	+5
Инт	9	-1	-1	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	6	-2	-2

Навыки Внимательность +8, Скрытность +3

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 18

Языки великаний, подземный

ПО 8 (Опыт 3900; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Фомор совершает 2 атаки *Каменной дубинкой*. Он может заменить 1 атаку применением *Дурного глаза*, если доступно.

Каменная дубинка. *Рукопашная атака:* +9, досягаемость 15 фт. *Попадание:* 24 (4к8 + 6) дробящего урона.

Дурной глаз (перезарядка 4-6). *Спасбросок Мудрости:* Сл. 16, одно видимое существо в пределах 120 фт. *Провал:* 21 (6к6) урона психической энергией и цель получает 1 степень истощения. *Успех:* половина урона.

«Великий отец Аннам изгнал своего сына, Каронтора, за участие Каронтора в нападении фоморов на Страну фей. В тот день уложение (иерархия великанов и их богов) навсегда изменилось, и фоморы перестали быть её частью.»
— Бигби

Холмовой великан [Hill Giant]

Великан утёсов и долин

Среда обитания: холмы.

Сокровища: вооружение.

Холмовые великаны обитают среди суровых утёсов и нагорий. Их рост в 3 раза превосходит рост большинства людей, а кожа и волосы бывают разных оттенков, напоминающих землю и мох возле их жилищ.

В скрытых долинах, у чистых водопадов и на склонах, изобилующих дичью, холмовые великаны обычно находят всё, что им нужно, среди щедрости природы. То, чего дикая местность не даёт, они создают сами: одежду, инструменты и оружие из камня, древесины и шкур. При встрече с незнакомцами великаны могут быть подозрительными и ревностно охранять свои территории, но некоторых можно убедить поделиться богатствами с путешественниками, готовыми их развеселить.

Бедствия, вторжение или нужда могут изгнать холмовых великанов из их домов в чужие земли. Некоторые из них воруют всё необходимое или мстят за свои потери, сея разорение среди меньших существ. Другие становятся налётчиками или поступают на службу к другим великанам в обмен на защиту.

Холмовой великан [Hill Giant]

Огромный великан, хаотичный злой

КД 13 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 105 (10к12 + 40)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	21	+5	+5	**Лов**	8	-1	-1	**Тел**	19	+4	+4
Инт	5	-3	-3	**Мдр**	9	-1	-1	**Хар**	6	-2	-2

Навыки Внимательность +2

Чувства ПВ 12

Языки великаний

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Великан совершает 2 атаки *Деревом* или *Мусором* в любой комбинации.

Дерево. *Рукопашная атака:* +8, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 18 (3к8 + 5) дробящего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она ложится ничком.

Мусор. *Дальнобойная атака:* +8, дистанция 60/240 фт. *Попадание:* 16 (2к10 + 5) дробящего урона и цель отравлена до конца следующего своего хода.

Циклопы [Cyclopes]

Одноглазые слуги судьбы

Среда обитания: побережье, пустыня, равнина, холмы, горы, подземье.

Сокровища: вооружение.

Циклопы — гигантские, одноглазые потомки богов. Используя своё мистическое зрение, циклопы способны видеть, как вероятнее всего развернутся события в будущем.

Циклоп часовой [Cyclops Sentry]

Большинство циклопов часовых служат своим божественным прародителям и противостоят тем, кто пытается вмешаться в ход судьбы.

Циклоп оракул [Cyclops Oracle]

Оракулы вглядываются в глубины истории, чтобы раскрыть скрытые истины. Многие делятся этими тайнами с теми, кто помогает им исправлять ошибки прошлого.

Daarken
Оригинал

Циклоп часовой [Cyclops Sentry]

Огромный великан, хаотичный нейтральный

КД 14 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 138 (12к12 + 60)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	22	+6	+6	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	20	+5	+5
Инт	8	-1	-1	**Мдр**	6	-2	-2	**Хар**	10	+0	+0

Чувства ПВ 8

Языки великаний

ПО 6 (Опыт 2300; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Циклоп совершает 2 атаки *Каменной дубиной* или *Камнем* в любой комбинации.

Каменная дубина. *Рукопашная атака:* +9, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 16 (3к6 + 6) дробящего урона. Если цель — существо с размером огромный или меньше, то она ложится ничком.

Камень. *Дальнобойная атака:* +9, дистанция 30/120 фт. *Попадание:* 22 (3к10 + 6) дробящего урона.

Реакции

Ограниченное предвидение (перезарядка 6). *Триггер:* видимое существо совершает бросок атаки против циклопа. *Ответ:* циклоп накладывает помеху на эту атаку, а сам циклоп получает преимущество на броски атаки против цели до конца следующего хода циклопа.

Циклоп оракул [Cyclops Oracle]

Огромный великан, хаотичный нейтральный

КД 16 **Инициатива:** +8 (18)

Хиты 207 (18к12 + 90)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	22	+6	+6	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	20	+5	+9
Инт	16	+3	+3	**Мдр**	18	+4	+8	**Хар**	10	+0	+0

Навыки История +11, Внимательность +12

Чувства истинное зрение 30 фт., ПВ 22

Языки великаний

ПО 10 (Опыт 5900; БМ +4)

Действия

Мультиатака. Циклоп совершает 3 атаки *Сияющим ударом* или *Вспышкой света* в любой комбинации.

Сияющий удар. *Рукопашная атака:* +10, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 22 (3к10 + 6) урона излучением.

Вспышка света. *Дальнобойная атака:* +10, дистанция 120 фт. *Попадание:* 17 (2к10 + 6) урона излучением и цель совершает броски атаки с помехой до конца следующего хода циклопа.

Использование заклинаний. Циклоп накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 16):

2/день каждое: Магический глаз, Обнаружение магии, Поиск объекта

1/день: Знание легенд

Реакции

Знамение (перезарядка 4-6). *Триггер:* циклоп или видимый союзник совершает Тест к20. *Ответ:* циклоп бросает 1к20 и решает, использовать ли этот бросок к20 вместо брошенного Теста к20.

Штормовой великан [Storm Giant]

Проклятый гигант тьмы

Среда обитания: побережье, под водой.

Сокровища: вооружение.

Среди самых высоких великанов штормовые великаны живут среди крайних проявлений природной стихии. Во дворцах на дне моря и в замках, парящих среди облаков, они упиваются мощью могучих бурь. Когда разгневаны, они могут управлять погодой и низвергать сокрушительные молнии. Чаще же эти великаны наблюдают за взлётом и падением держав и толкуют сверхъестественные знамения, вмешиваясь в дела мира лишь тогда, когда это нужнее всего.

Штормовой великан [Storm Giant]

Огромный великан, хаотичный добрый

КД 16 **Инициатива:** +7 (17)

Хиты 230 (20к12 + 100)

Скорость 50 фт., летая 25 фт. (парит), плавая 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	29	+9	+14	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	20	+5	+10
Инт	16	+3	+3	**Мдр**	20	+5	+10	**Хар**	18	+4	+9

Навыки Аркана +8, Атлетика +14, История +8, Внимательность +10

Сопротивление холодный

Иммунитет электрический, звуковой

Чувства тёмное зрение 120 фт., слепое зрение 30 фт., ПВ 20

Языки общий, великаний

ПО 13 (Опыт 10000; БМ +5)

Особенности

Амфибия. Великан может дышать воздухом и водой.

Действия

Мультиатака. Великан совершает 2 атаки *Мечом бури* или *Ударом молнией* в любой комбинации.

Меч бури. *Рукопашная атака:* +14, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 23 (4к6 + 9) рубящего урона + 13 (3к8) урона электричеством.

Удар молнией. *Дальнобойная атака:* +14, дистанция 500 фт. *Попадание:* 22 (2к12 + 9) урона электричеством и цель ослеплена и оглохла до начала следующего хода великана.

Шторм молний (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 18, каждое существо в цилиндре с радиусом 10 фт. и высотой 40 фт., исходящей из видимой точки в пределах 500 фт. *Провал:* 55 (10к10) урона электричеством. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Великан накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 18):

По желанию: Обнаружение магии, Свет

1/день: Власть над погодой

Эттин [Ettin]

Большой великан, хаотичный злой

КД 12 **Инициатива:** -1 (9)

Хиты 85 (10к10 + 30)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	21	+5	+5	**Лов**	8	-1	-1	**Тел**	17	+3	+3
Инт	6	-2	-2	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	8	-1	-1

Навыки Внимательность +4

Иммунитет ослеплённый, очарованный, оглохший, испуганный, ошеломлённый, бессознательный

Снаряжение боевой топор, моргенштерн

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 14

Языки великаний

ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Эттин совершает атаку *Боевым топором* и атаку *Моргенштерном.*

Бовой топор. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) рубящего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она ложится ничком.

Моргенштерн. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) колющего урона и у цели помеха на следующий бросок атаки, который она совершит до конца своего следующего хода.

Эттин [Ettin]

Сварливый двухголовый великан

Среда обитания: холмы, горы, подземье.

Сокровища: индивидуальные.

Эттины — физически мощные великаны с двумя головами. Хотя большинство эттинов внешне напоминают холмовых великанов, но многие обладают более звериными или необычными чертами, такими как клыки, короткие рога или по одному глазу на каждой голове.

Эттины часто вступают в союзы с другими великанами или группами, ценящими силу, такими как холмовые великаны, бандиты или огры. Некоторые эттины обладают мистической связью с землями, которые они населяют, и могут знать или охранять тайны, представляющие ценность для друидов или фей.

Каждая голова эттина имеет свою индивидуальность. Хотя это делает некоторых эттинов сварливыми — как по отношению к себе, так и к другим, многие действуют слаженно, как одна команда. У каждой головы может быть собственное имя, или обе головы могут считать себя единым существом — с одним именем или слиянием двух.

Выберите или бросьте на таблице «Взаимодействия эттина», чтобы вдохновиться, как его головы взаимодействуют при встрече.

Взаимодействия эттина

1к8	Головы эттина...
1	Подзадоривают друг друга перед боем или испытанием.
2	Спорят о плане сражения, ужина или о том, как провести день.
3	Критикуют друг друга, выполняя разные задачи.
4	Устроили соревнование в гляделки.
5	Ведут вежливую беседу, будто встретились впервые.
6	Театрально игнорируют друг друга.
7	Обсуждают всё более запутанный заговор.
8	Пытаются не дать друг другу заснуть.

«Вдвое больше злобы, агрессии и аппетита — эттин доказывает, что 2 головы вовсе не обязательно лучше одной.»

— Бертран, инквизитор Огня разума

Гуманоиды

Ассасин [Assassin]

Наёмный убийца

Среда обитания: любая.

Сокровища: инструменты, индивидуальные.

Ассасины — это профессиональные убийцы, искусные в скрытном приближении к своим жертвам и нанесении удара из тени. Большинство из них убивают не просто так: они могут работать на состоятельных покровителей или служить бесчестной цели. Они используют яды и другие смертоносные инструменты, а также могут носить снаряжение, помогающее им проникать в охраняемые зоны или избегать поимки.

Многие ассасины придерживаются профессионального кодекса или обладают некой фирменной чертой. Выберите или определите случайным образом отличительную особенность убийцы, используя таблицу «Методы ассасина».

Методы ассасина

1к6	Ассасин печально известен тем, что…
1	Располагает своих жертв в художественных композициях.
2	Прячется внутри крупных предметов, таких как доспехи или полые предметы мебели.
3	Оставляет после себя фирменный знак, например, визитную карточку, цветок, ракушку или зуб.
4	Выдаёт себя за знаменитостей, священнослужителей или слуг.
5	Берёт трофеи с тел своих жертв.
6	Использует яд с характерным цветом или запахом.

Ассасин [Assassin]

Средний или маленький гуманоид, нейтральный

КД 16 **Инициатива:** +10 (20)

Хиты 97 (15к8 + 30)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	11	+0	+0	**Лов**	18	+4	+7	**Тел**	14	+2	+2
Инт	16	+3	+6	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	10	+0	+0

Навыки Акробатика +7, Внимательность +6, Скрытность +10

Сопротивление ядовитый

Снаряжение лёгкий арбалет, короткий меч, проклёпанная кожа

Чувства ПВ 16

Языки общий, воровской жаргон

ПО 8 (Опыт 3900; БМ +3)

Особенности

Увёртливость. Если ассасин подвергается эффекту, который позволяет совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, то он не получает урон при успехе и получает только половину урона при провале. Он не может применять эту особенность в состоянии недееспособный.

Действия

Мультиатака. Ассасин совершает 3 атаки *Коротким мечом* или *Лёгким арбалетом* в любой комбинации.

Короткий меч. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) колющего урона + 17 (5к6) урона ядом и цель отравлена до начала следующего хода ассасина.

Лёгкий арбалет. *Дальнобойная атака:* +7, дистанция 80/320 фт. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) колющего урона + 21 (6к6) урона ядом.

Бонусные действия

Хитрое действие. Ассасин совершает действие рывок, отход или засада.

Бандиты [Bandits]

Преступники и негодяи

Среда обитания: любая.

Сокровища: любые.

Бандиты угрожают насилием, чтобы получить желаемое. Среди них можно встретить членов банд, головорезов и наёмников, презирающих закон. Однако не все бандиты движимы жадностью. Некоторые становятся преступниками из-за несправедливых законов, отчаяния или угроз со стороны безжалостных лидеров.

Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Мотивы бандита», чтобы определить причину бандита встать на путь преступлений.

Мотивы бандита

1к6	Бандит...
1	Сражается только против угнетателей.
2	Бывший солдат, которого бросила его страна, теперь забирает то, что ему обещали.
3	Состоит в банде, которая считает чужаков врагами.
4	Неохотно служит злому лидеру.
5	Тайно работает на правительство или местного правителя, сея хаос.
6	Берёт лишь то, что нужно, чтобы выжить.

Бандит [Bandit]

Бандит — это неопытный преступник, который обычно подчиняются приказам более авторитетных бандитов.

Бандит [Bandit]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 12 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	11	+0	+0	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	12	+1	+1
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	10	+0	+0

Снаряжение кожаный доспех, лёгкий арбалет, скимитар

Чувства ПВ 10

Языки общий, воровской жаргон

ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Действия

Скимитар. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) рубящего урона.

Лёгкий арбалет. *Дальнобойная атака:* +3, дистанция 80/320 фт. *Попадание:* 5 (1к8 + 1) колющего урона.

Бандит капитан [Bandit Captain]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 15 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 52 (8к8 + 16)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+4	**Лов**	16	+3	+5	**Тел**	14	+2	+2
Инт	14	+2	+2	**Мдр**	11	+0	+2	**Хар**	14	+2	+2

Навыки Атлетика +4, Обман +4

Снаряжение пистоль, скимитар, проклёпанная кожа

Чувства ПВ 10

Языки общий, воровской жаргон

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Бандит совершает 2 атаки *Скимитаром* или *Пистолем* в любой комбинации.

Скимитар. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) рубящего урона.

Пистоль. *Дальнобойная атака:* +5, дистанция 30/90 фт. *Попадание:* 8 (1к10 + 3) колющего урона.

Реакции

Парирование. *Триггер:* по бандиту попадает рукопашная атака, пока он держит в руках оружие. *Ответ:* бандит добавляет +2 к КД против этой атаки, что может привести к промаху.

Бандит обманщик [Bandit Deceiver]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 16 **Инициатива:** +6 (16)

Хиты 130 (20к8 + 40)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	8	-1	-1	**Лов**	16	+3	+6	**Тел**	14	+2	+2
Инт	17	+3	+6	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	16	+3	+3

Навыки Акробатика +4, Внимательность +4, Скрытность +9

Снаряжение 6 кинжалов, волшебная палочка

Чувства ПВ 14

Языки общий, воровской жаргон

ПО 7 (Опыт 2900; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Бандит совершает 3 атаки *Кинжалом.*

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +6, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт. *Попадание:* 8 (2к4 + 3) колющего урона + 10 (3к6) урона ядом.

Ослепительная вспышка (перезарядка 4-6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 14, каждое существо в сфере с радиусом 10 фт. с центром в видимом пространстве в пределах 120 фт. *Провал:* 13 (3к6 + 3) урона излучением и цель ослеплёна до начала следующего хода бандита. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Бандит накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Интеллект, как заклинательную характеристику (Сл. 14):

По желанию: Маскировка, Волшебная рука, Малая иллюзия

1/день каждое: Удержание личности (версия 4 уровня), Доспехи мага (учтено в КД), Образ

Бандит капитан [Bandit Captain]

Капитаны бандитов командуют шайками преступников и проводят незамысловатые ограбления. Некоторые из них служат охраной и силовой поддержкой для более влиятельных преступников.

Бандит обманщик [Bandit Deceiver]

Обманщики используют магию, чтобы скрыть свои действия или создать эффектные отвлекающие манёвры.

Бандит криминальный лорд [Bandit Crime Lord]

Криминальные лорды среди бандитов манипулируют теневыми организациями и ставят собственное выживание выше любого подручного или плана.

Бандит криминальный лорд [Bandit Crime Lord]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 17 **Инициатива:** +9 (19)

Хиты 169 (26к8 + 52)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+0	**Лов**	20	+5	+9	**Тел**	14	+2	+6
Инт	18	+4	+4	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	15	+2	+2

Навыки Акробатика +9, Внимательность +10, Скрытность +13

Снаряжение 2 пистоля, скимитар, проклёпанная кожа

Чувства ПВ 20

Языки общий, воровской жаргон

ПО 11 (Опыт 7200; БМ +4)

Особенности

Увёртливость. Если бандит подвергается эффекту, который позволяет совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, то он не получает урон при успехе и получает только половину урона при провале. Он не может применять эту особенность в состоянии недееспособный.

Действия

Мультиатака. Бандит совершает 3 атаки *Скимитаром* или *Пистолем* в любой комбинации.

Скимитар. *Рукопашная атака:* +9, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) рубящего урона + 14 (4к6) урона ядом.

Пистоль. *Дальнобойная атака:* +9, дистанция 30/90 фт. *Попадание:* 10 (1к10 + 5) колющего урона + 14 (4к6) урона ядом.

Бонусные действия

Смертельная цель. Бандит дает себе преимущество на следующий бросок атаки, который он совершает в текущем ходу. Если эта атака попадает, то цель получает дополнительно 28 (8к6) урона ядом.

> «Я тот, кто правит миром, разве ты не знал? По кусочку за раз.»
>
> — Джарлаксл

Берсерк [Berserker]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 13 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	17	+3	+3
Инт	9	-1	-1	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	9	-1	-1

Снаряжение секира, шкурный доспех

Чувства ПВ 10

Языки общий

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Кровавое безумие. Пока берсерк окровавлен, у него есть преимущество на броски атак и спасброски.

Действия

Секира. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 9 (1к12 + 3) рубящего урона.

Bryan Sola
Оригинал

Берсерки [Berserkers]

Яростные захватчики и страстные воины

Среда обитания: любая.

Сокровища: вооружение, индивидуальные.

Охваченные адреналином битвы, берсерки — это безрассудные захватчики, гладиаторы и другие неистовые воины.

Берсерк [Berserker]

Берсерки могут сражаться ради личной славы, быть частью сплочённого отряда или неистовой орды.

Берсерк командир [Berserker Commander]

Берсерки командиры носят на себе шрамы сражений и вдохновляют своих последователей на такую же смертоносную ярость. Эти командиры черпают силу из первобытной магии, чтобы усилить свою мощь.

Берсерк командир [Berserker Commander]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 16 **Инициатива:** +5 (15)

Хиты 136 (16к8 + 64)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+7	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	19	+4	+7
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	9	-1	-1

Навыки Атлетика +7, Внимательность +5

Иммунитет очарованный, испуганный

Снаряжение секира, 6 метательных копий

Чувства ПВ 15

Языки общий

ПО 8 (Опыт 3900; БМ +3)

Особенности

Кровавое безумие. Пока берсерк окровавлен, у него есть преимущество на броски атак и спасброски.

Действия

Мультиатака. Берсерк совершает 3 атаки *Секирой* или *Метательным копьём* в любой комбинации.

Секира. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 10 (1к12 + 4) рубящего урона и 10 (3к6) урона звуком по цели или по другому существу в пределах 5 фт. от неё.

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +7, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт. *Попадание:* 18 (4к6 + 4) колющего урона и скорость цели уменьшается на 5 фт. до начала следующего хода берсерка.

Бонусные действия

Неистовый рывок. Каждый союзник в пределах 30 фт. от берсерка может реакцией переместиться на расстояние до половины своей скорости, не вызывая провоцированные атаки. Берсерк также может двигаться до половины своей скорости, не вызывая провоцированные атаки.

Благородные [Nobles]

Богачи и аристократы

Среда обитания: любая.

Сокровища: индивидуальные.

Благородные — это широкий круг людей с социальным влиянием. Это могут быть правители, состоятельные купцы, бессердечные бюрократы или праздная элита.

Благородный [Noble]

Социальные преимущества благородного обычно предоставляют ему доступ к более качественному образованию и подготовке, чем у большинства обывателей, а опыт в бизнесе или политике делает многих из них искусными переговорщиками.

Одарённый благородный [Noble Prodigy]

Одарённые благородные ведут своё происхождение от легендарного героя, полубога, дракона или иного предка, дарующего им магические умения. У некоторых благородных источник магии одарённого может быть семейной тайной.

Благородный [Noble]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 15 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 9 (2к8)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	11	+0	+0	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	11	+0	+0
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	16	+3	+3

Навыки Обман +5, Проницательность +4, Убеждение +5

Снаряжение кираса, рапира

Чувства ПВ 12

Языки общий и 2 других языка

ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Действия

Рапира. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к8 + 1) колющего урона.

Реакции

Парирование. *Триггер:* по благородному попадает рукопашная атака, пока он держит в руках оружие. *Ответ:* благородный добавляет +2 к КД против этой атаки, что может привести к промаху.

Одарённый благородный [Noble Prodigy]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 16 **Инициатива:** +7 (17)

Хиты 148 (27к8 + 27)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	8	-1	-1	**Лов**	16	+3	+7	**Тел**	12	+1	+5
Инт	15	+2	+2	**Мдр**	14	+2	+6	**Хар**	19	+4	+8

Навыки Внимательность +6, Убеждение +8

Чувства ПВ 16

Языки общий и 2 других языка

ПО 10 (Опыт 5900; БМ +4)

Действия

Мультиатака. Благородный совершает 2 атаки *Чарующим ударом.*

Чарующий удар. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +8, досягаемость 5 фт. или дистанция 60 фт. *Попадание:* 18 (4к6 + 4) урона силовым полем и цель очарована до начала следующего хода благородного.

Использование заклинаний. Благородный накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 16):

По желанию: Доспехи мага (учтено в КД), Волшебная рука, Малая иллюзия

1/день каждое: Замешательство, Обнаружение мыслей, Полёт, Наблюдение, Дребезги (версия 7 уровня)

Реакции

Щит (2/день). Благородный накладывает заклинание Щит в ответ на триггер этого заклинания, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.*

Бугай [Tough]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 12 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	14	+2	+2
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	11	+0	+0

Снаряжение тяжёлый арбалет, булава, кожаный доспех

Чувства ПВ 10

Языки общий

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Особенности

Тактика стаи. У бугая есть преимущество при броске атаки против существа, если хотя бы один из союзников бугая находится в пределах 5 футов от существа и союзник не недееспособный.

Действия

Булава. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) дробящего урона.

Тяжёлый арбалет. *Дальнобойная атака:* +3, дистанция 100/400 фт. *Попадание:* 6 (1к10 + 1) колющего урона.

Бугай [Toughs]

Драчуны и забияки

Среда обитания: любая.

Сокровища: вооружение.

Телохранители, задиры и рабочие — бугаи полагаются на свою физическую силу, чтобы запугивать противников. Это могут быть громилы-преступники, шумные завсегдатаи таверн, бывалые работяги — словом, любой, кто использует мускулы, чтобы добиться своего.

Бугай [Tough]

Бугаи могут действовать группами по приказу лидера или в одиночку для принуждения более слабых.

Бугай босс [Tough Boss]

Боссы используют уличную смекалку, кулачное мастерство и грозную репутацию, чтобы заставлять окружающих подчиняться их указаниям.

Бугай босс [Tough Boss]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 16 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 82 (11к8 + 33)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+5	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	16	+3	+5
Инт	11	+0	+0	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	11	+0	+2

Снаряжение кольчуга, тяжёлый арбалет, боевой молот

Чувства ПВ 10

Языки общий и 1 другой язык

ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

Особенности

Тактика стаи. У бугая есть преимущество при броске атаки против существа, если хотя бы один из союзников бугая находится в пределах 5 футов от существа и союзник не недееспособный.

Действия

Мультиатака. Бугай совершает 2 атаки *Боевым молотом* или *Тяжёлым арбалетом* в любой комбинации.

Боевой молот. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 12 (2к8 + 3) дробящего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше, то бугай отталкивает цель на расстояние до 10 фт. от себя.

Тяжёлый арбалет. *Дальнобойная атака:* +4, дистанция 100/400 фт. *Попадание:* 13 (2к10 + 2) колющего урона.

«Есть два ответа на любой вопрос: наш и неправильный.»

— Правило Гармониума

Гладиатор [Gladiator]

Состязатель и боец

Среда обитания: любая.

Сокровища: вооружение, индивидуальные.

Гладиаторы — профессиональные бойцы, сражающиеся друг с другом, чудовищами и другими испытаниями ради развлечения публики. Одни выступают лишь ради выживания, другие обожают азарт представления, — но все гладиаторы знают, как важна театральность, чтобы держать зрителей в напряжении. Бросьте или выберите вариант из таблицы «Гладиаторские театральные приёмы», чтобы придумать уникальные росчерки, которые гладиатор использует во время состязаний.

Гладиаторские театральные приёмы

1к6	Во время состязания гладиатор…
1	Посвящает свою грядущую победу божеству, правителю, любимому дворянину или кому-то из толпы.
2	Выходит в маске и плаще с изображением чудовища.
3	Оценивает, доблестно ли сражается его противник.
4	Заводит толпу зажигательной песней.
5	Стремится забрать трофей у противника.
6	Прислушивается к советам толпы, знамениям или своему питомцу.

Гладиатор [Gladiator]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 16 **Инициатива:** +5 (15)

Хиты 112 (15к8 + 45)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+7	**Лов**	15	+2	+5	**Тел**	16	+3	+6
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	12	+1	+4	**Хар**	15	+2	+2

Навыки Атлетика +10, Выступление +5

Снаряжение щит, 3 копья, проклёпанная кожа

Чувства ПВ 11

Языки общий

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Гладиатор совершает 3 атаки *Копьём.* Он может заменить 1 атаку на применение *Удара щита.*

Копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +7, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) колющего урона.

Удар щитом. *Спасбросок Силы:* Сл. 15, одно видимое существо в пределах 5 фт. *Провал:* 9 (2к4 + 4) дробящего урона. Если цель — существо с размером средний или меньше, то оно ложится ничком.

Реакции

Парирование. *Триггер:* по гладиатору попадает рукопашная атака, пока он держит в руках оружие. *Ответ:* гладиатор добавляет +3 к КД против этой атаки, что может привести к промаху.

На арене под водой толпа приходит в восторг, наблюдая за триумфом гладиатора против гигантского кальмара.
Alejandro Pacheco
Оригинал

Командир аасимар ведёт воинов в бой.
Bram Sels
Оригинал

Воины [Warriors]

Солдаты и задиры

Среда обитания: любая.

Сокровища: вооружение.

Воины — это профессионалы, зарабатывающие себе на жизнь боевым мастерством. Они могут владеть множеством тактик или быть обучены использовать нестандартные условия поля боя. Воины часто действуют сообща — будь то армия или команда с определённой целью.

Бросьте или выберите результат из таблицы «Роль воина», чтобы вдохновиться при создании различных типов воинов.

Роль воина

1к10	Воин — это...
1	Телохранитель аристократа
2	Офицер кавалерии с необычным верховым животным.
3	Паладин, сражающийся за дело божества.
4	Дуэлянт, утверждающий о своей непобедимости.
5	Страж ворот, задающий бессмысленные вопросы.
6	Закалённый ветеран, обучающий новобранцев.
7	Охотник, искусно убивающий определённых монстров.
8	Ушедший в отставку генерал, уставший от сражений.
9	Доброволец с самодельным оружием.
10	Молодой наёмник, пытающийся доказать своё мастерство.

Воин пехотинец [Warrior Infantry]

Пехотинцы могут быть как новобранцами, так и рядовыми солдатами. Они умеют справляться с обычными, немагическими угрозами.

Воин пехотинец [Warrior Infantry]

Средний или маленький гуманоид, нейтральный

КД 13 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 9 (2к8)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	13	+1	+1	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	11	+0	+0
Инт	8	-1	-1	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	8	-1	-1

Снаряжение кольчужная рубаха, копьё

Чувства ПВ 10

Языки общий

ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Особенности

Тактика стаи. У воина есть преимущество при броске атаки против существа, если хотя бы один из союзников воина находится в пределах 5 футов от существа и союзник не недееспособный.

Действия

Копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +3, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) колющего урона.

Воин ветеран [Warrior Veteran]

Ветераны прошли через множество сражений и способны постоять за себя в бою с более слабыми соперниками и монстрами.

Воин ветеран [Warrior Veteran]

Средний или маленький гуманоид, нейтральный

КД 17 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 65 (10к8 + 20)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	14	+2	+2
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	10	+0	+0

Навыки Атлетика +5, Внимательность +2

Снаряжение двуручный меч, тяжёлый арбалет, наборный доспех

Чувства ПВ 12

Языки общий и один другой язык

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Воин совершает 2 атаки *Двуручным мечом* или *Тяжёлым арбалетом.*

Двуручный меч. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) рубящего урона.

Тяжёлый арбалет. *Дальнобойная атака:* +3, дистанция 100/400 фт. *Попадание:* 12 (2к10 + 1) колющего урона.

Реакции

Парирование. *Триггер:* по воину попадает рукопашная атака, пока он держит в руках оружие. *Ответ:* воин добавляет +2 к КД против этой атаки, что может привести к промаху.

> «Расступитесь, злодеи! Я до зубов вооружён и у меня хомяк!»
>
> — Минск, герой Врат Балдура

Воин командир [Warrior Commander]

Искусные как в бою, так и в лидерстве, командиры преодолевают трудности благодаря сочетанию боевого мастерства и продуманных тактик.

Воин командир [Warrior Commander]

Средний или маленький гуманоид, нейтральный

КД 18 **Инициатива:** +9 (19)

Хиты 161 (19к8 + 76)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	21	+5	+9	**Лов**	20	+5	+9	**Тел**	18	+4	+8
Инт	14	+2	+2	**Мдр**	16	+3	+7	**Хар**	14	+2	+2

Навыки Атлетика +9, Проницательность +7, Внимательность +7

Снаряжение двуручный меч, длинный лук, латы

Чувства ПВ 17

Языки общий и один другой язык

ПО 10 (Опыт 5900; БМ +4)

Действия

Мультиатака. Воин совершает 3 атаки *Двуручным мечом* или *Длинным луком* в любой комбинации.

Двуручный меч. *Рукопашная атака:* +9, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 19 (4к6 + 5) рубящего урона. Воин же применяет один из следующих эффектов:

Изнурение. Цель получает помеху на следующую атаку до начала следующего хода воина.

Манёвр. Один союзник, который может видеть или слышать воина, может реакцией переместиться на половину своей скорости не вызывая провоцированные атаки.

Длинный лук. *Дальнобойная атака:* +9, дистанция 150/600 фт. *Попадание:* 18 (3к8 + 5) колющего урона и скорость цели уменьшается на 10 фт. до конца её следующего хода.

Бонусные действия

Тактический натиск. Воин перемещается по прямой к видимому врагу на расстояние до половины своей скорости не вызывая провоцированные атаки.

Реакции

Контратака. *Триггер:* по воину попадает атака. *Ответ:* воин добавляет +4 к КД против этой атаки, что может привести к промаху. При промахе воин может провести 1 атаку *Двуручным мечом* или *Длинным луком* против атакующего.

Cynthia Sheppard
Оригинал

Друид [Druid]

Мудрец и хранитель природы

Среда обитания: любая.

Сокровища: индивидуальные, реликвии.

Друиды используют первородную магию, традиционные учения и связи с животными и сверхъестественными существами, чтобы оберегать природу и исцелять её раны. Эти заклинатели могут быть отшельниками, преданными определённой местности, или членами мистической организации. Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Традиции друидов», чтобы вдохновиться при создании магических практик друида.

Традиции друидов

1к6	Друид...
1	Мститель, который противодействует разрушительным цивилизациям и тем, кто злоупотребляет природой.
2	Проводник, помогающий путешественникам ориентироваться в землях зверей, фей или растений.
3	Отшельник, в одиночку охраняющий земли, моря или небеса, которые считает своим домом.
4	Целитель, путешествующий по миру и исцеляющий природные, магические или техногенные катастрофы.
5	Член разрозненной организации, следующей вечным ритуалам и охраняющей природные тайны.
6	Страж, следящий за основами реальности и защищающий от угроз с других планов.

Друид [Druid]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 13 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 44 (8к8 + 8)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+0	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	13	+1	+1
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	16	+3	+3	**Хар**	11	+0	+0

Навыки Медицина +5, Природа +3, Внимательность +5

Снаряжение проклёпанная кожа

Чувства ПВ 15

Языки общий, друидический, сильван

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Друид совершает 2 атаки *Вьющимся посохом* или *Зелёным отблеском* в любой комбинации.

Вьющийся посох. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) дробящего урона + 2 (1к4) урона ядом.

Зелёный отблеск. *Дальнобойная атака:* +5, дистанция 90 фт. *Попадание:* 10 (3к6) урона излучением.

Использование заклинаний. Друид накладывает одно из следующих заклинаний, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 13):

По желанию: Искусство друидов, Разговор с животными

2/день каждое: Опутывание, Волна грома

1/день каждое: Почтовое животное, Скороход, Лунный луч

Простолюдины разных видов и профессий занимаются своими повседневными делами.
Zuzanna Wużyk
Оригинал

Обыватель [Commoner]

Простой народ

Среда обитания: любая.

Сокровища: индивидуальные.

Обыватели составляют большинство населения, не стремящегося к овладению магическими умениями, необычной подготовке или жизни приключенца. Некоторые из них — щедрые и отзывчивые, другие — более сдержанные в том, чем готовы делиться. Используйте следующий список профессий и ролей, чтобы представить обывателей в своих приключениях:

Беспризорник	Охотник	Сапожник
Бунтарь	Паломник	Слуга
Глашатай	Пастух	Сплетник
Дубильщик	Пациент	Стрелодел
Изгой	Пекарь	Студент
Каменщик	Писец	Ткач
Корчмарь	Пленник	Торговец
Костодёр	Плотник	Трактирщик
Красильщик	Повар	Фермер
Кузнец	Портной	Фонарщик
Мошенник	Рабочий	Художник
Мясник	Ребёнок	Хулиган
Отшельник	Рыбак	Шахтёр

Обыватель [Commoner]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 10 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 4 (1к8)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+0	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	10	+0	+0
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	10	+0	+0

Снаряжение дубинка

Чувства ПВ 10

Языки общий

ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Особенности

Обучение. Обыватель владеет одним навыком на выбор Мастера и совершает с преимуществом проверки характеристик, использующие этот навык.

Действия

Дубинка. *Рукопашная атака:* +2, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 2 (1к4) дробящего урона.

Исполнители [Performers]

Художники и артисты

Среда обитания: любая.

Сокровища: инструменты, индивидуальные.

От королевских дворов до деревенских площадей искусные исполнители оттачивают свои таланты и радуют публику. Одни странствуют по дальним краям, делясь историями и демонстрируя загадочные искусства. Другие служат при дворах и в театрах великих держав, создавая себе славу и лавируя между прихотями покровителей. Многие хранят профессиональные тайны и прибегают к магическим приёмам, стремясь сделать свои выступления по-настоящему незабываемыми.

Используйте следующий перечень ролей, чтобы вдохновиться при создании исполнителей для ваших приключений:

- Акробат
- Актёр
- Гимнаст
- Дрессировщик
- Атлет
- Бурлеск
- Циркач
- Комик
- Конторсист
- Танцор
- Сорвиголова
- Шут
- Жонглёр
- Фокусник
- Менталист
- Мим
- Менестрель
- Плакальщик
- Рассказчик
- Поэт
- Кукольник
- Ритуалист
- Рестлер
- Сказитель
- Горловой певец
- Глашатай
- Трюкач
- Вокалист
- Борец

Исполнитель [Performer]

К обычным исполнителям относятся странствующие рассказчики, трактирные музыканты, местные эстрадные артисты и хористы, выступающие вместе с опытными мастерами сцены. Они могут быть самоучками или находиться на ранних стадиях формального обучения. У большинства есть скромная известность и 2-3 инструмента или жанра, в которых они особенно преуспевают.

Исполнитель [Performer]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 27 (5к8 + 5)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	12	+1	+1	**Лов**	16	+3	+5	**Тел**	12	+1	+1
Инт	13	+1	+1	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	16	+3	+5

Навыки Акробатика +5, Атлетика +3, Выступление +7

Снаряжение короткий меч

Чувства ПВ 12

Языки общий и 1 другой язык

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Действия

Короткий меч. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Реакции

Невероятное уклонение. *Триггер:* по исполнителю попадают броском атаки. *Ответ:* исполнитель снижает урон от этой атаки вдвое (округляя вниз).

Исполнитель маэстро [Performer Maestro]

Маэстро — это ведущий исполнитель, пользующийся широкой славой. Это могут быть звёздные актёры театра, головокружительные смельчаки или шуты, умеющие развлекать капризных монархов. Одни делятся своими приёмами с учениками, другие ревниво хранят секреты мастерства.

Исполнитель легенда [Performer Legend]

Легенды — знаменитости, известные в разных странах, на континентах и даже на иных мирах. Их престиж открывает им двери в высшее общество, а порой они используют свои выступления, чтобы манипулировать аудиторией. Обычно у легенды есть фирменные черты или таланты, выделяющие его среди прочих исполнителей: узнаваемый тембр голоса, невероятная атлетика или неповторимый стиль одежды. Часто они путешествуют со свитой других исполнителей, стражников или знатных покровителей.

Исполнитель маэстро [Performer Maestro]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 18 **Инициатива:** +7 (17)

Хиты 110 (17к8 + 34)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	12	+1	+1	**Лов**	18	+4	+7	**Тел**	14	+2	+2
Инт	13	+1	+1	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	19	+4	+7

Навыки Акробатика +10, Атлетика +4, Внимательность +5, Выступление +10, Скрытность +7

Снаряжение рапира

Чувства ПВ 15

Языки общий и 2 других языка

ПО 6 (Опыт 2300; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Исполнитель совершает 3 атаки *Рапирой.*

Рапира. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) колющего урона + 7 (2к6) урона психической энергией.

Обольстительная песня. *Спасбросок Мудрости:* Сл. 15, каждое существо в сфере с радиусом 20 фт. с центром в точке в пределах 120 фт. *Провал:* 20 (3к10 + 4) урона психической энергией и цель очарована до конца следующего хода исполнителя. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Исполнитель накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 15):

По желанию: Малая иллюзия, Фокусы

1/день: Жуткий смех Таши (версия 3 уровня)

> «Добро пожаловать! Добро пожаловать, все! Добро пожаловать малые, и добро пожаловать рослые! Добро пожаловать, ангелы, добро пожаловать, исчадия, добро пожаловать всем, кто меж ними стоит! Добро пожаловать на Карнавал!»
>
> — Тиндал, зазывала Карнавала

Исполнитель легенда [Performer Legend]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 20 **Инициатива:** +9 (19)

Хиты 162 (25к8 + 50)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	12	+1	+1	**Лов**	20	+5	+9	**Тел**	14	+2	+2
Инт	15	+2	+6	**Мдр**	16	+3	+7	**Хар**	20	+5	+9

Навыки Акробатика +13, Атлетика +5, Внимательность +7, Выступление +13, Скрытность +9

Чувства ПВ 17

Языки общий и 2 других языка

ПО 10 (Опыт 5900; БМ +4)

Действия

Мультиатака. Исполнитель совершает 3 атаки *Драгоценным жезлом.*

Драгоценный жезл. *Рукопашная атака:* +9, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 10 (2к4 + 5) дробящего урона + 10 (3к6) урона психической энергией.

Величественная песня. *Спасбросок Мудрости:* Сл. 17, каждое существо в сфере с радиусом 20 фт. с центром в точке в пределах 120 фт. *Провал:* 22 (4к8 + 4) урона психической энергией и цель очарована или испугана (на выбор исполнителя) до конца следующего хода исполнителя. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Исполнитель накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 17):

По желанию: Волшебная рука, Малая иллюзия, Фокусы

1/день каждое: Образ, Проекция

Реакции

Невероятное уклонение. *Триггер:* по исполнителю попадают броском атаки. *Ответ — спасбросок Мудрости:* Сл. 17, существо, вызвавшее срабатывание. *Провал:* этот бросок атаки промахивается и цель очарована до конца следующего хода исполнителя.

Культист смерти и его последователи вызывают Оркуса, демон лорда нежити.
Aurore Folny
Оригинал

Культисты [Cultists]

Пророки судного дня и фанатики

Среда обитания: любая.

Сокровища: индивидуальные, реликвии.

Культисты используют магию и крайние меры для распространения радикальных убеждений. Некоторые из них тайно стремятся к эзотерическим знаниям, в то время как другие объединяются в секретные группировки, стремящиеся вызвать ужасающие события. Культисты часто следуют тёмным мистическим традициям или одержимы толкованиями древних пророчеств. Они могут поклоняться сверхъестественным покровителям — божествам, потусторонним существам, манипулятивным инопланетным разумам или ещё более странным силам. Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Цели культиста», чтобы определить, к чему стремится культист.

Цели культиста

1к6	Культист стремится...
1	Положить конец господствующему порядку, эпохе или самому миру.
2	Сжечь утешительные иллюзии реальности, обнажив забытые или ужасающие истины.
3	Расширить свою веру с помощью контроля разума или сверхъестественного принуждения.
4	Внести глобальные изменения, такие как затопление земель или пробуждение вулканов.
5	Преобразовать жизнь в масштабах мира, изменяя тела существ или духовные сущности.
6	Призвать своё божество, его вестника, оружие или план в этот мир.

Оккультные символы

Культы часто ассоциируют себя с символами, отражающими их убеждения. Эти символы могут отмечать предметы, важные для культа, а также украшать одежду и тела самих культистов. Некоторые символы могут быть понятны широкой публике, в то время как другие имеют значение только для самих культистов. Бросьте 1к10 дважды или выберите результаты из таблицы «Символы культа», чтобы определить иконографию культа.

Символы культа

1к10	Символ — это...	Изображается как...
1	Алхимический знак.	Календарь или карта.
2	Животное.	Герб или геральдика.
3	Небесное тело.	Сложная диаграмма.
4	Божество.	Мистическое существо.
5	Стихия.	Часть уравнения.
6	Глаз.	Повторяющийся узор.
7	Геометрическая фигура.	Метафорическое изображение.
8	Буква или цифра.	Ряд царапин.
9	Часть чудовища.	Простая пиктограмма.
10	Череп.	Оружие или инструмент.

«Ужасный Тариздун, сила Древнего стихийного ока и повелитель всех разрушительных сил, я — чемпион Стихийного зла и готов исполнить твою волю.»
— Обряды культа Стихийного зла.

Члены культа

Культы часто выстраивают иерархии вокруг харизматичного или властного лидера. Хотя члены культа могут действовать независимо, они подчиняются приказам вышестоящих, обладающих большей сверхъестественной силой.

Культист

Культисты преданны лидерам своей веры и потусторонним покровителям. Хотя их рвение не наделяет их магической силой, но оно дарует им удивительную стойкость перед лицом угроз. Культисты выполняют большую часть рутинной работы культа, включая обращение новых последователей, дела вне закона или служение во время жертвоприношений (или даже роль жертвы).

Культист фанатик

Фанатики возглавляют небольшие культы или ячейки внутри более крупных культов. Им известно больше тайн культа, чем рядовым культистам, и они получают магическую силу от своих покровителей.

Культист иерофант

Иерофанты — это лидеры, которые управляют жизнью своих подчинённых, провозглашают указания культа и толкуют волю его покровителя. Они обладают сверхъестественными силами, полученными от покровителя культа, иных мистических источников или благодаря собственной фанатичной преданности. Такие лидеры знают самые сокровенные тайны своего культа и часто владеют странными реликвиями, мистическими местами и чудовищными слугами.

Культист [Cultist]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 12 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 9 (2к8)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	11	+0	+0	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	10	+0	+0
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	11	+0	+2	**Хар**	10	+0	+0

Навыки Обман +2, Религия +2

Снаряжение кожаный доспех, серп

Чувства ПВ 10

Языки общий

ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Действия

Ритуальный серп. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 3 (1к4 + 1) рубящего урона + 1 урона некротической энергией.

Культист фанатик [Cultist Fanatic]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 13 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 44 (8к8 + 8)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	11	+0	+0	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	12	+1	+1
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	14	+2	+4	**Хар**	13	+1	+1

Навыки Обман +3, Убеждение +3, Религия +2

Снаряжение священный символ, кожаный доспех

Чувства ПВ 12

Языки общий

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Действия

Клинок договора. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) рубящего урона + 7 (2к6) урона некротической энергией.

Использование заклинаний. Культист накладывает одно из следующих заклинаний, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 12, +4 к попаданию):

По желанию: Свет, Чудотворство

2/день: Приказ

1/день: Удержание личности

Бонусные действия

Божественное оружие (2/день). Культист накладывает заклинание Божественное оружие, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.*

Культист иерофант [Cultist Hierophant]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 16 **Инициатива:** +8 (18)

Хиты 144 (17к8 + 68)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+2	**Лов**	18	+4	+4	**Тел**	18	+4	+4
Инт	13	+1	+1	**Мдр**	16	+3	+7	**Хар**	20	+5	+9

Навыки Внимательность +7, Убеждение +9, Религия +5

Снаряжение священный символ, кираса

Чувства ПВ 17

Языки общий, небесный

ПО 10 (Опыт 5900; БМ +4)

Действия

Мультиатака. Культист совершает 3 атаки *Клинком договора* или *Лучом сияния* в любой комбинации.

Клинок договора. *Рукопашная атака:* +9, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) рубящего урона + 18 (4к8) урона излучением.

Луч сияния. *Дальнобойная атака:* +9, дистанция 120 фт. *Попадание:* 31 (4к12 + 5) урона излучением.

Использование заклинаний. Культист накладывает одно из следующих заклинаний, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 17):

По желанию: Чудотворство

1/день каждое: Сияющий шторм Джалларзи (версия 7 уровня), Множественное внушение

Типы культистов

Культы могут основываться на любой мистической традиции, но многие служат сверхъестественным существам. Члены культа часто обладают умениями, связанными с силами, которым они поклоняются.

Культист аберраций

Культисты аберраций стремятся обрести от инопланетных сущностей силы, сокрушающие рассудок. Они следуют за такими чудовищами, как аболеты и иллитиды или за силами вроде Ктулху, Хадар, Итияк-Ортил Пожиратель Эльфов, Ньярлатотеп, Злобная Звёзда, или существа из Дальнего предела.

Культист смерти

Культисты смерти упиваются нигилистическими силами, принимая их как путь к нежити, мультивселенской чистоте или энтропийной неизбежности. Эти культисты служат могущественным существам-нежити, апокалиптическим пророчествам или бессмертным владыкам смерти, таким как Ацерерак, Кьюсс, Оркус, Векна или Ви Джас.

Культист стихии

Культисты стихий используют разрушительные природные силы, чтобы очистить мир от цивилизации или доказать превосходство одной стихии над остальными. Такие культисты служат элементалям или злобным бессмертным, таким как принцы Стихийного зла или Древнее стихийное око.

Культист исчадия

Культисты исчадий поклоняются исчадиям или злым божествам. Они часто стремятся к разрушению невинных или к призыву своего зловещего покровителя в мир. Культисты исчадий могут служить печально известным силам, таким как архидьяволы и лорды демонов, или гнусным бессмертным, таким как Демогоргон, Пазузу, Иуз, Зариэль или Заггтмой.

Культист аберрации [Aberrant Cultist]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный злой

КД 14 **Инициатива:** +7 (17)

Хиты 137 (25к8 + 25)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+0	**Лов**	19	+4	+4	**Тел**	12	+1	+1
Инт	16	+3	+6	**Мдр**	18	+4	+7	**Хар**	15	+2	+2

Навыки Аркана +6, Внимательность +7, Религия +6

Чувства тёмное зрение 90 фт., ПВ 17

Языки общий, глубинная речь; телепатия 30 фт.

ПО 8 (Опыт 3900; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Культист совершает 2 атаки *Ударом щупальца*. Он может заменить любую атаку использованием *Разлаганием разума*.

Удар щупальца. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) рубящего урона + 14 (4к6) урона психической энергией. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она схвачена (Сл. освобождения 14) от одного из двух щупалец и опутана, пока схвачена.

Разлагание разума. *Спасбросок Мудрости:* Сл. 15, одно видимое существо в пределах 90 фт. *Провал:* 27 (6к8) урона психической энергией и цель отравлена до начала следующего хода культиста. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Культист накладывает одно из следующих заклинаний, используя Интеллект, как заклинательную характеристику (Сл. 15):

По желанию: Обнаружение мыслей, Малая иллюзия

Реакции

Контрзаклинание (2/день). Культист накладывает заклинание Контрзаклинание в ответ на триггер этого заклинания, используя ту же заклинательную характеристику, что и в умении *Использование заклинаний.*

Культист смерти [Death Cultist]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный злой

КД 17 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 127 (15к8 + 60)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+4	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	18	+4	+7
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	16	+3	+6	**Хар**	14	+2	+2

Навыки Проницательность +6, Внимательность +6, Религия +4

Снаряжение наборный доспех

Чувства ПВ 16

Языки общий

ПО 8 (Опыт 3900; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Культист совершает 3 атаки *Жуткой косой* или *Лучом смерти* в любой комбинации.

Жуткая коса. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 9 (1к10 + 4) рубящего урона + 11 (2к10) урона некротической энергией и цель не может восстанавливать хиты до конца своего следующего хода.

Луч смерти. *Дальнобойная атака:* +6, дистанция 120 фт. *Попадание:* 22 (4к10) урона некротической энергией.

Использование заклинаний. Культист накладывает одно из следующих заклинаний, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 14):

По желанию: Разговор с мёртвыми, Чудотворство

Бонусные действия

Вопль души (перезарядка 5-6). *Спасбросок Мудрости:* Сл. 14, каждое существо в эманации с радиусом 20 фт., исходящей от культиста. *Провал:* 14 (4к6) урона психической энергией и цель испугана до конца своего следующего хода. *Успех:* половина урона.

Столкновение культистов аберрации и стихии, высвобождающее магию их потусторонних покровителей.
Aurore Folny
Оригинал

Культист стихии [Elemental Cultist]

Маленький или средний гуманоид, хаотичный злой

КД 16 **Инициатива:** +4 (14)
Хиты 135 (18к8 + 54)
Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	16	+3	+6
Инт	14	+2	+2	**Мдр**	18	+4	+7	**Хар**	12	+1	+1

Навыки Аркана +5, Внимательность +7, Религия +5
Снаряжение кольчуга
Чувства ПВ 17
Языки общий, первичный
ПО 8 (Опыт 3900; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Культист совершает 3 атаки *Стихийным цепом* или *Стихийным когтём* в любой комбинации.

Стихийный цеп. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 25 (6к6 + 4) урона выбранного типа: кислотный, холодный, огненный, электрический, звуковой.

Стихийный коготь. *Дальнобойная атака:* +7, дистанция 120 фт. *Попадание:* 22 (4к10) урона выбранного типа: кислотный, холодный, огненный, электрический, звуковой. Если цель — существо с размером средний или меньше, то культист перемещает цель на расстояние до 10 фт. к себе или от себя.

Использование заклинаний. Культист накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 15):

По желанию: Элементализм, Волшебная рука

Реакции

Поглощение стихий (1/день). *Триггер:* культист получает урон кислотой, холодом, огнём, электричеством или звуком. *Ответ:* культист получает сопротивление к этому урону и 10 временных хитов.

Культист исчадия [Fiend Cultist]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный злой

КД 16 **Инициатива:** +5 (15)
Хиты 127 (17к8 + 51)
Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+4	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	16	+3	+6
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	18	+4	+7	**Хар**	10	+0	+0

Навыки Внимательность +7, Религия +4
Снаряжение кираса
Чувства тёмное зрение 90 (даже через магическую тьму) фт., ПВ 17
Языки общий, бездны, инфернальный
ПО 8 (Опыт 3900; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Культист совершает 3 атаки *Топором договора.*

Топор договора. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 10 (1к12 + 4) рубящего урона + 13 (3к8) урона огнём.

Использование заклинаний. Культист накладывает одно из следующих заклинаний, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 15, + 7 к попаданию):

По желанию: Палящий луч (версия 5 уровня), Чудотворство

2/день: Огненный шар (версия 6 уровня)

Реакции

Адское возмездие. Культист накладывает заклинание Адское возмездие в ответ на триггер этого заклинания, используя ту же заклинательную характеристику, что и в умении *Использование заклинаний.*

Маги [Mages]

Учёные магии и заклинатели

Среда обитания: любая.

Сокровища: магия, индивидуальные.

Маги — чудотворцы, от повелевающих заклинаниями властелинов до затворниц-ведьм. Они изучают аркану и обладают прозрением относительно чудовищ, легенд, предзнаменований и прочих знаний. Маги нередко собирают союзников или нанимают помощников, чтобы те помогали им в исследованиях или в обретении магической мощи.

Бросьте или выберите результат из таблицы «Роли мага», чтобы вдохновиться разными типами магов.

Роли мага

1к10	Маг это...
1	Астроном, черпающий магию из звёзд.
2	Автор, пишущий об оккультизме.
3	Магический инженер, создающий чудеса.
4	Оракул, толкующий знамения.
5	Одарённый талантом к магии.
6	Псионик, чьи силы проявляются как заклинания.
7	Учёный, исследующий древние предания.
8	Предсказатель, советующий правителям.
9	Боевой маг, помогающий солдатам в битве.
10	Ведьма, делящаяся тайным знанием.

Маг ученик [Mage Apprentice]

Ученики — заклинатели со скромными умениями. Одни из них учатся у опытных магов, а другие обладают врождёнными силами.

Маг ученик [Mage Apprentice]

Маленький или средний гуманоид (волшебник), нейтральный

КД 15 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 49 (9к8 + 9)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	8	-1	-1	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	12	+1	+1
Инт	16	+3	+5	**Мдр**	13	+1	+3	**Хар**	10	+0	+0

Навыки Аркана +5, Внимательность +3

Снаряжение мешочек с компонентами

Чувства ПВ 13

Языки общий и 1 другой язык

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Действия

Арканный взрыв. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +5, досягаемость 5 фт. или дистанция 120 фт. *Попадание:* 14 (2к10 + 3) урона силовым полем.

Использование заклинаний. Маг накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Интеллект, как заклинательную характеристику (Сл. 13, +5 к попаданию):

По желанию: Волшебная рука, Фокусы

1/день каждое: Маскировка, Ледяной кинжал, Доспехи мага (включено в КД), Волна грома

Маг [Mage]

Маги — опытные заклинатели, чьи жизни сформированы магией. Они могут использовать свои силы, чтобы защищать или подчинять других существ, или посвятить себя исследованиям магии и раскрытию мистических тайн.

Маг [Mage]

Маленький или средний гуманоид (волшебник), нейтральный

КД 15 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 81 (18к8)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	9	-1	-1	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	11	+0	+0
Инт	17	+3	+6	**Мдр**	12	+1	+4	**Хар**	11	+0	+0

Навыки Аркана +6, История +6, Внимательность +4

Снаряжение волшебная палочка

Чувства ПВ 14

Языки общий и 3 других языка

ПО 6 (Опыт 2300; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Маг совершает 3 атаки *Арканным взрывом.*

Арканный взрыв. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +6, досягаемость 5 фт. или дистанция 120 фт. *Попадание:* 16 (3к8 + 3) урона силовым полем.

Использование заклинаний. Маг накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Интеллект, как заклинательную характеристику (Сл. 14):

По желанию: Обнаружение магии, Свет, Доспехи мага (включено в КД), Волшебная рука, Фокусы

2/день каждое: Огненный шар (версия 4 уровня), Невидимость

1/день каждое: Конус холода, Полёт

Бонусные действия

Туманный шаг (3/день). Маг накладывает заклинание Туманный шаг, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.*

Реакции

Защитная магия (3/день). Маг накладывает заклинание Щит или Контрзаклинание в ответ на триггер этого заклинания, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.*

«Видели ли вы Руны хаоса, держали ли в дрожащих руках Сферу луны смерти, входили ли в Портал пожирания и шли по Пути обречённых, или сидели ли вы по левую руку от Сзасс Тама во время ритуала Двойного сожжения? Нет? Тогда не говорите со мной о волшебниках. Не говорите со мной о Тэе.»

— Натор, беженец из Тэя

Архимаг [Archmage]

Архимаги овладели невероятной магической мощью. Некоторые используют её для защиты мира, тогда как другие становятся тиранами или стремятся к запретным знаниям. Многие архимаги держат магических слуг и собирают волшебные предметы и оккультные знания.

Архимаг [Archmage]

Маленький или средний гуманоид (волшебник), нейтральный

КД 17 **Инициатива:** +6 (16)

Хиты 170 (31к8 + 31)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+0	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	12	+1	+1
Инт	20	+5	+9	**Мдр**	15	+2	+6	**Хар**	16	+3	+3

Навыки Аркана +13, История +9, Внимательность +6

Иммунитет психическая энергия; очарованный (из-за Сокрытие разума)

Снаряжение волшебная палочка

Чувства ПВ 16

Языки общий и 5 других языков

ПО 12 (Опыт 8400; БМ +4)

Особенности

Сопротивление магии. Архимаг совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Архимаг совершает 4 атаки *Арканным взрывом.*

Арканный взрыв. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +9, досягаемость 5 фт. или дистанция 150 фт. *Попадание:* 27 (4к10 + 5) урона силовым полем.

Использование заклинаний. Архимаг накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Интеллект, как заклинательную характеристику (Сл. 17):

По желанию: Обнаружение магии, Обнаружение мыслей, Маскировка, Невидимость, Свет, Доспехи мага (включено в КД), Волшебная рука, Фокусы

2/день каждое: Полёт, Молния (версия 7 уровня)

1/день каждое: Конус холода (версия 9 уровня), Сокрытие разума, Наблюдение, Телепортация

Бонусные действия

Туманный шаг (3/день). Архимаг накладывает заклинание Туманный шаг, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.*

Реакции

Защитная магия (3/день). Маг накладывает заклинание Щит или Контрзаклинание в ответ на триггер этого заклинания, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.*

Alexandre Honoré
Оригинал

Пираты [Pirates]

Вольные капитаны и охотники за удачей

Среда обитания: любая.

Сокровища: инструменты, индивидуальные.

Термин «пират» охватывает широкий круг мореходов, включая свирепых морских разбойников, упорных каперов, проклятых охотников за сокровищами и других искателей богатств и славы на морях.

Пираты могут быть как союзниками, так и врагами — или же непредсказуемыми сочетаниями этих ролей. Хотя они являются бедствием для торговцев и прибрежных поселений, пираты знают тайны моря и способы избегать водных угроз. Более необычные пираты устремляют взор за пределы волн, используя дирижабли, корабли Спеллджаммера, межпланарные суда или ещё более странные транспортные средства, чтобы исследовать и грабить невероятные миры.

Пиратские флаги

Чтобы внушать страх противникам и приумножать свою славу, команды пиратов поднимают отличительные флаги. Бросьте дважды или выберите результаты из таблицы «Пиратские флаги», чтобы определить под каким флагом ходит команда пиратов.

Пиратские флаги

1к8	Флаг изображает…	…и…
1	Пирата.	Капитанскую шляпу.
2	Дракона.	Скрещённые кости.
3	Исчадие.	Скрещённые клинки.
4	Козла.	Глазную повязку.
5	Кракена.	Молнии.
6	Русалку.	Кружку эля.
7	Череп.	Татуировку.
8	Кита.	Сундук с сокровищами.

Пират [Pirate]

Помимо того, что они опытные воины, пираты — искусные мореходы, умеющие управлять кораблём и поддерживать его в порядке. Одни преданно исполняют приказы своих капитанов, другие же ставят жадность, суеверия или самосохранение выше долга.

Пират [Pirate]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 14 **Инициатива:** +5 (15)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+0	**Лов**	16	+3	+5	**Тел**	12	+1	+1
Инт	8	-1	-1	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	14	+2	+4

Снаряжение 6 кинжалов, кожаный доспех

Чувства ПВ 11

Языки общий и 1 другой язык

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Пират совершает 2 атаки *Кинжалом.* Он может заменить 1 атаку применением *Увлекающего финта.*

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +5, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона.

Увлекающий финт. *Спасбросок Мудрости:* Сл. 12, одно видимое существо в пределах 30 фт. *Провал:* цель очарована до начала следующего хода пирата.

Пират капитан [Pirate Captain]

Капитаны командуют экипажами, задавая им курс и выбирая цели для налётов. Они намеренно создают грозную и театральную репутацию, выставляя себя «большими, чем жизнь», — чтобы пугать врагов, удерживать команду в повиновении и привлекать новых последователей под своё знамя. Многие носят броские прозвища, навеянные их фирменными чертами и деяниями.

Пират капитан [Pirate Captain]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 17 **Инициатива:** +7 (17)

Хиты 84 (13к8 + 26)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+3	**Лов**	18	+4	+7	**Тел**	14	+2	+2
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	14	+2	+5	**Хар**	17	+3	+6

Навыки Акробатика +7, Внимательность +5

Снаряжение пистоль, рапира

Чувства ПВ 15

Языки общий и 1 другой язык

ПО 6 (Опыт 2300; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Пират совершает 3 атаки *Рапирой* или *Пистолем* в любой комбинации.

Рапира. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) колющего урона и пират получает преимущество на следующую атаку до конца этого хода.

Пистоль. *Дальнобойная атака:* +7, дистанция 30/90 фт. *Попадание:* 15 (2к10 + 4) колющего урона.

Бонусные действия

Очарование капитана. *Спасбросок Мудрости:* Сл. 14, одно видимое существо в пределах 30 фт. *Провал:* цель очарована до начала следующего хода пирата.

Реакции

Контратака. *Триггер:* по пирату попадает рукопашная атака, пока он держит в руках оружие. *Ответ:* пират добавляет +3 к КД против этой атаки, что может привести к промаху. В случае промаха пират совершает 1 атаку *Рапирой* по существу, вызвавшему срабатывание умения, если оно в пределах досягаемости.

Пират адмирал [Pirate Admiral]

Адмиралы управляют целыми флотами. Они затевают дерзкие предприятия — бросают вызов флотам прибрежных держав, охотятся на легендарных морских чудовищ или создают собственные королевства пиратов. Адмирал может выводить свои эскадры из тайных крепостей, где он складирует сокровища — или хранит карты, ведущие к тайникам. Некоторые адмиралы заключают союзы с последователями божеств океанов, подводными жителями и морскими чудищами, а также со своими собратьями-разбойниками.

Пират адмирал [Pirate Admiral]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 20 **Инициатива:** +10 (20)

Хиты 182 (28к8 + 56)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+6	**Лов**	22	+6	+10	**Тел**	14	+2	+2
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	14	+2	+6	**Хар**	19	+4	+8

Навыки Акробатика +10, Атлетика +6, Внимательность +6

Снаряжение пистоль, скимитар

Чувства ПВ 16

Языки общий и 1 другой язык

ПО 12 (Опыт 8400; БМ +4)

Действия

Мультиатака. Пират совершает 3 атаки *Скимитаром* или *Пистолем* в любой комбинации.

Скимитар. *Рукопашная атака:* +10, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 16 (3к6 + 6) рубящего урона + 7 (2к6) урона ядом и цель получает 1 из следующих эффектов по выбору пирата:

Благовение. Цель очарована до начала следующего хода пирата.

Яд. Цель отравлена до начала следующего хода пирата.

Пистоль. *Дальнобойная атака:* +10, дистанция 30/90 фт. *Попадание:* 28 (4к10 + 6) колющего урона.

Бонусные действия

Сплочение (1/день). Пират выбирает до 3 других видимых существ в пределах 30 фт. До начала следующего хода пирата цели получают преимущество на броски атаки и спасброски.

Реакции

Защитная стойка. *Триггер:* по пирату попадает рукопашная атака, пока он держит в руках оружие. *Ответ:* пират добавляет +4 к КД против бросков атаки ближнего боя (включая вызвавшую срабатывание атаку) до начала своего следующего хода, что может привести к промаху атак.

Разведчики [Scouts]

Наблюдатели и странники

Среда обитания: любая.

Сокровища: инструменты, индивидуальные.

Разведчики — это воины дикой природы, обученные охоте и выслеживанию. Они могут быть исследователями или звероловами, а могут выполнять более боевые роли. Например, быть лучниками, охотниками за головами или всадниками.

Разведчик [Scout]

Разведчики — искусные лучники, обладающие острой внимательностью. Они хорошо знают несколько регионов, разбираются в местных существах, достопримечательностях и опасностях.

Разведчик капитан [Scout Captain]

Капитаны разведчиков — опытные следопыты и меткие стрелки. Они могут возглавлять отряды других разведчиков или бесследно исчезать в дикой местности на месяцы.

Разведчик капитан [Scout Captain]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 15 **Инициатива:** +5 (15)

Хиты 66 (12к8 + 12)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	11	+0	+0	**Лов**	16	+3	+5	**Тел**	12	+1	+1
Инт	14	+2	+4	**Мдр**	15	+2	+2	**Хар**	11	+0	+0

Навыки Внимательность +6, Скрытность +7, Выживание +6

Снаряжение длинный лук, короткий меч, проклёпанная кожа

Чувства ПВ 16

Языки общий и 1 другой язык

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Разведчик совершает 2 атаки *Коротким мечом* или *Длинным луком* в любой комбинации.

Короткий меч. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона + 10 (3к6) колющего урона, если атака совершена с преимуществом.

Длинный лук. *Дальнобойная атака:* +5, дистанция 150/600 фт. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона + 10 (3к6) колющего урона, если атака совершена с преимуществом.

Бонусные действия

Прицеливание. Разведчик получает преимущество на следующий бросок атаки в течении текущего хода.

Реакции

Невероятное уклонение. *Триггер:* по разведчику попадают атакой. *Ответ:* разведчик вдвое уменьшает урон (округляя вниз) от этой атаки.

Разведчик [Scout]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 13 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 16 (3к8 + 3)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	11	+0	+0	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	12	+1	+1
Инт	11	+0	+0	**Мдр**	13	+1	+1	**Хар**	11	+0	+0

Навыки Природа +4, Внимательность +5, Скрытность +6, Выживание +5

Снаряжение длинный лук, короткий меч, кожаный доспех

Чувства ПВ 15

Языки общий и 1 другой язык

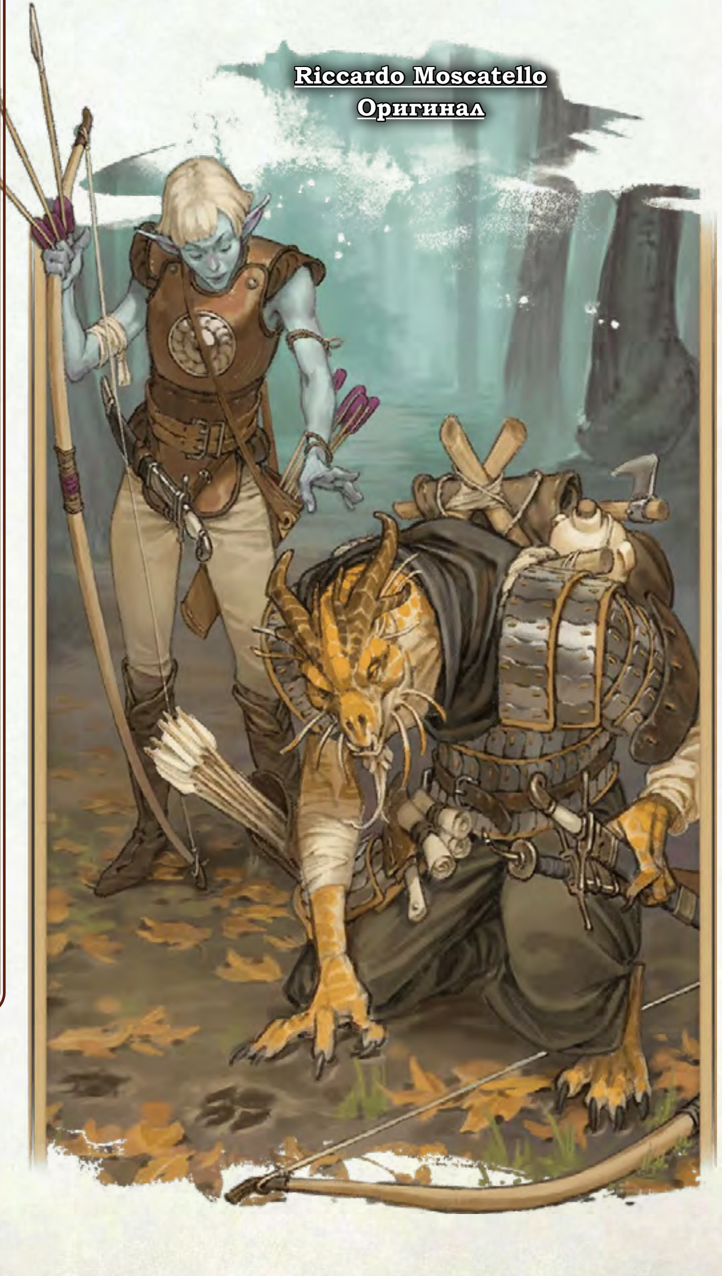
ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Разведчик совершает 2 атаки *Коротким мечом* или *Длинным луком* в любой комбинации.

Короткий меч. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Длинный лук. *Дальнобойная атака:* +4, дистанция 150/600 фт. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона.



Brian Valenzuela
Оригинал

Рыцари [Knights]

Мастера боя и герои-странники

Среда обитания: любая.

Сокровища: вооружение, индивидуальные.

Рыцари — это опытные воины, обученные ведению войны и закалённые в сражениях. Многие из них служат правителям, религиозным орденам или организациям, преданным определённому делу.

Рыцарь [Knight]

Воины этого звания нередко командуют армиями в сражениях или ведут в бой небольшие отряды, способные изменить ход битвы. Их верными спутниками зачастую становятся оруженосцы — юные солдаты, стремящиеся перенять мастерство наставника, или обычные люди, мечтающие приобщиться к миру доблести и чести.

Странствующий рыцарь [Questing Knight]

Некоторые рыцари выбирают путь странствий, ведомые высокой целью. Они отправляются на поиски приключений, стремясь победить злодея, сразить чудовище, отыскать древний артефакт или вернуть утраченную честь.

Рыцарь [Knight]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 18 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 52 (8к8 + 16)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	14	+2	+4
Инт	11	+0	+0	**Мдр**	11	+0	+2	**Хар**	15	+2	+2

Иммунитет испуганный

Снаряжение двуручный меч, тяжёлый арбалет, латы

Чувства ПВ 10

Языки общий и 1 другой язык

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Рыцарь совершает 2 атаки *Двуручным мечом* или *Тяжёлым арбалетом* в любой комбинации.

Двуручный меч. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) режущего урона + 4 (1к8) урона излучением.

Тяжёлый арбалет. *Дальнобойная атака:* +2, дистанция 100/400 фт. *Попадание:* 11 (2к10) колющего урона + 4 (1к8) урона излучением.

Реакции

Парирование. *Триггер:* по рыцарю попадает рукопашная атака, пока рыцарь держит в руках оружие. *Ответ:* рыцарь добавляет +2 к КД против этой атаки, что может привести к промаху.

Странствующий рыцарь [Questing Knight]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 18 **Инициатива:** +7 (17)

Хиты 202 (27к8 + 81)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	20	+5	+9	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	16	+3	+7
Инт	11	+0	+0	**Мдр**	12	+1	+5	**Хар**	18	+4	+8

Навыки Атлетика +9, Внимательность +5, Убеждение +8

Иммунитет очарованный, испуганный

Снаряжение двуручный меч, длинный лук, латы

Чувства ПВ 15

Языки общий и 1 другой язык

ПО 12 (Опыт 8400; БМ +4)

Особенности

Аура храбрости. Существа по выбору рыцаря в эманации с радиусом 30 фт., исходящей от него, получают иммунитет к состояниям очарованный и испуганный, пока находятся в ней.

Действия

Мультиатака. Рыцарь совершает 3 атаки *Двуручным мечом* или *Длинным луком* в любой комбинации.

Двуручный меч. *Рукопашная атака:* +9, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) режущего урона + 22 (5к8) урона излучением.

Длинный лук. *Дальнобойная атака:* +7, дистанция 150/600 фт. *Попадание:* 12 (2к8 + 3) колющего урона + 22 (5к8) урона излучением.

Использование заклинаний. Рыцарь накладывает одно из следующих заклинаний, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 16):

1/день каждое: Дневной свет, Рассеивание добра и зла, Высшее восстановление, Призрачный скакун

Katerina Ladon
Оригинал

Священники [Priests]

Судьи смертного и божественного

Среда обитания: любая.

Сокровища: индивидуальные, реликвии.

Священники направляют силу веры, чтобы творить чудеса. Эти служители религии столь же разнообразны, как и верования, которым они следуют. Одни поклоняются богам и их слугам, другие живут по древним учениям. Вера направляет поступки священников и их магию, с помощью которой они стремятся преобразовать мир в соответствии со своими идеалами.

Бросьте или выберите результат из таблицы «Роль священника», чтобы вдохновиться на создание различных типов священников.

Роль священника

1к10	Священник — это...
1	Аскет, отгоняющий злых духов.
2	Старейшина, говорящий от имени мёртвых.
3	Экзорцист, охотящийся на злых духов.
4	Последователь неизвестного бога.
5	Посредник и наставник традиционных путей.
6	Философ, преданный концепции, определённому взгляду или плану.
7	Реинкарнация древнего духовного лидера.
8	Ритуалист, использующий настойки и представления для общения с божественным.
9	Шаман, чьи снадобья лечат многие хвори.
10	Фанатик, ведущий войну за божественное.

Священник послушник [Priest Acolyte]

Послушники обладают глубокой верой, но лишь скромными магическими способностями. Одни из них — ученики религиозных организаций или солдаты фанатичных армий; другие служат духовными наставниками в небольших общинах или странствуют по миру в паломничествах.

Священник послушник [Priest Acolyte]

Маленький или средний гуманоид (жрец), нейтральный

КД 13 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+2	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	12	+1	+1
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	11	+0	+0

Навыки Медицина +4, Религия +2

Снаряжение кольчужная рубаха, священный символ, булава

Чувства ПВ 12

Языки общий

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Булава. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) дробящего урона + 2 (1к4) урона излучением.

Сияющее пламя. *Дальнобойная атака:* +4, дистанция 60 фт. *Попадание:* 7 (2к6) урона излучением.

Использование заклинаний. Священник накладывает одно из следующих заклинаний, используя Мудрость, как заклинательную характеристику:

По желанию: Свет, Чудотворство

Бонусные действия

Божественная помощь (1/день). Священник накладывает заклинание Благословение, Лечащее слово или Убежище, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.*

Священник [Priest]

Священники опираются на свою веру, чтобы исцелять нуждающихся и сокрушать врагов. Они способны направлять веру в виде заклинаний и наполнять своё оружие божественной силой.

Священник [Priest]

Маленький или средний гуманоид (жрец), нейтральный

КД 13 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 38 (7к8 + 7)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	12	+1	+1
Инт	13	+1	+1	**Мдр**	16	+3	+3	**Хар**	13	+1	+1

Навыки Медицина +7, Внимательность +5, Религия +5

Снаряжение кольчужная рубаха, священный символ, булава

Чувства ПВ 15

Языки общий и 1 другой язык

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Священник совершает 2 атаки *Булавой* или *Сияющим пламенем* в любой комбинации.

Булава. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) дробящего урона + 5 (2к4) урона излучением.

Сияющее пламя. *Дальнобойная атака:* +5, дистанция 60 фт. *Попадание:* 11 (2к10) урона излучением.

Использование заклинаний. Священник накладывает одно из следующих заклинаний, используя Мудрость, как заклинательную характеристику:

По желанию: Свет, Чудотворство

1/день: Духовные стражи

Бонусные действия

Божественная помощь (3/день). Священник накладывает заклинание Благословение, Рассеивание магии, Лечащее слово или Малое восстановление, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.*

> «Сияющий, озари мои часы. Зажги мою душу и вдохнови мои деяния. Прогони тени с моего пути и позволь мне идти в твоём сиянии.»
>
> — Утренняя молитва Пелору

Архисвященник [Archpriest]

Куя связи с божественными сущностями и постигая мистические истины, архисвященники становятся проводниками божественных намерений и прочих сверхъестественных сил. Их магия позволяет творить чудеса, будь то дарование милости их веры или излияние божественного гнева. Одни архисвященники собирают огромные сонмы последователей, утверждая, что говорят от лица богов, другие же отправляются в личные духовные странствия, стремясь превзойти мирские заботы.

Архисвященник [Archpriest]

Маленький или средний гуманоид (жрец), нейтральный

КД 16 **Инициатива:** +5 (15)

Хиты 240 (32к8 + 96)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+7	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	17	+3	+7
Инт	14	+2	+6	**Мдр**	21	+5	+9	**Хар**	14	+2	+2

Навыки Проницательность +9, Медицина +9, Внимательность +9, Религия +10

Снаряжение кольчужная рубаха, священный символ

Чувства ПВ 19

Языки общий и 2 других языка

ПО 12 (Опыт 8400; БМ +4)

Действия

Мультиатака. Архисвященник совершает 3 атаки *Сияющей вспышкой.*

Сияющая вспышка. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +9, досягаемость 5 фт. или дистанция 60 фт. *Попадание:* 27 (4к10 + 5) урона излучением.

Священное слово (перезарядка 4-6). *Спасбросок Мудрости:* Сл. 17, каждый враг в эманации с радиусом 20 фт., исходящей от архисвященника. *Провал:* 21 (6к6) урона излучением и цель ошеломлена до конца следующего хода архисвященника. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Священник накладывает одно из следующих заклинаний, используя Мудрость, как заклинательную характеристику:

По желанию: Свет, Чудотворство

1/день каждое: Небесный огонь (версия 6 уровня), Высшее восстановление, Воскрешение, Область истины

Бонусные действия

Божественная помощь (3/день). Священник накладывает заклинание Благословение, Рассеивание магии, Лечащее слово или Малое восстановление, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.*

Стражники [Guards]

Часовые и дозорные

Среда обитания: любая.

Сокровища: вооружение, индивидуальные.

Стражники защищают людей, места и имущество — за плату или по долгу службы. Они могут нести дозор бдительно или рассеянно. Одни поднимают тревогу при первом признаке опасности и защищают своих подопечных ценой жизни, другие же поспешно отступают, если вознаграждение не соответствует риску.

Стражник [Guard]

Стражники наблюдательны, но большинство из них не имеет серьёзной боевой подготовки. Это могут быть вышибалы, наблюдатели, члены городской стражи или другие зоркие бойцы.

Стражник капитан [Guard Captain]

Капитаны стражи обычно обладают значительным профессиональным опытом. Это могут быть искусные телохранители, хранители магических сокровищ, ветераны городской стражи или аналогичные хранители порядка.

Стражник [Guard]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 16 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	13	+1	+1	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	12	+1	+1
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	10	+0	+0

Навыки Внимательность +2

Снаряжение кольчужная рубаха, щит, копьё

Чувства ПВ 12

Языки общий

ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Действия

Копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +3, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) колющего урона.

Стражник капитан [Guard Captain]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 18 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 75 (10к8 + 30)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	16	+3	+3
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	13	+1	+1

Навыки Атлетика +6, Внимательность +4

Снаряжение кираса, 6 метательных копий, длинный меч, щит

Чувства ПВ 14

Языки общий

ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Стражник совершает 2 атаки *Длинным мечом* или *Метательным копьём* в любой комбинации.

Длинный меч. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 15 (2к10 + 4) рубящего урона.

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +6, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт. *Попадание:* 14 (3к6 + 4) колющего урона.

> «Чтобы различать разные группы стражей Глубоководья, запомните эту удобную мнемонику: стражник сторожит стены, а смотрящий смотрит за всеми».
>
> — Волотамп Геддарм, легендарный исследователь

Шпионы [Spies]

Лазутчики и осведомители

Среда обитания: любая.

Сокровища: инструменты, индивидуальные.

Шпионы собирают информацию и распространяют ложь, манипулируя людьми, чтобы достичь целей своих покровителей. Они обучены манипуляциям, проникновению и (при необходимости) быстрому бегству. Многие из них прибегают к маскировке, используют вымышленные имена или кодовые прозвища, чтобы сохранить анонимность. Бросьте кубик или выберите результат из таблицы «Личины шпиона», чтобы вдохновиться на создание маскировки для шпиона.

Личины шпиона

1к6	Шпион маскируется под...
1	Барда или странствующего артиста.
2	Пленника или слугу чудовища или злодея.
3	Чиновника или путешественника из дальних краёв.
4	Гостя из другого времени или мира.

Шпион

Шпионы используют обаяние и обман, чтобы скрыть свои истинные намерения. В случае вынужденного боя они стремятся закончить конфликт тихо и решительно.

Шпион мастер

Мастера обладают обширным опытом в сборе секретов, не оставляя следов своего присутствия.

Шпион [Spy]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 12 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 27 (6к8)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+0	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	10	+0	+0
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	16	+3	+3

Навыки Обман +5, Проницательность +4, Анализ +5, Внимательность +6, Ловкость рук +4, Скрытность +6

Снаряжение ручной арбалет, короткий меч, воровские инструменты

Чувства ПВ 16

Языки общий и 1 другой язык

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Действия

Короткий меч. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона + 7 (2к6) урона ядом.

Ручной арбалет. *Дальнобойная атака:* +4, дистанция 30/120 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона + 7 (2к6) урона ядом.

Бонусные действия

Хитрое действие. Шпион совершает действие рывок, отход или засада.

Шпион мастер [Spy Master]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 19 **Инициатива:** +9 (19)

Хиты 137 (25к8 + 25)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+0	**Лов**	20	+5	+9	**Тел**	12	+1	+5
Инт	18	+4	+8	**Мдр**	16	+3	+7	**Хар**	16	+3	+3

Навыки Обман +7, Проницательность +7, Анализ +8, Внимательность +11, Ловкость рук +9, Скрытность +13

Снаряжение ручной арбалет, рапира, воровские инструменты

Чувства ПВ 21

Языки общий и 2 других языка

ПО 10 (Опыт 5900; БМ +4)

Действия

Мультиатака. Шпион совершает 3 атаки *Рапирой* или *Ручным арбалетом* в любой комбинации.

Рапира. *Рукопашная атака:* +9, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) колющего урона + 7 (2к6) урона ядом.

Ручной арбалет. *Дальнобойная атака:* +9, дистанция 30/120 фт. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) колющего урона + 9 (2к8) урона ядом.

Дымовая бомба (1/день). Шпион бросает бомбу в видимую точку в пределах 30 фт. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 16, каждое существо в сфере с радиусом 20 фт. с центром в этой точке. *Провал:* 28 (8к6) урона ядом и цель ослеплена до следующего хода шпиона. *Успех:* половина урона.

Бонусные действия

Хитрое действие. Шпион совершает действие рывок, отход или засада.

Драконы

Металлические драконы

Бронзовые драконы [Bronze Dragons]

Драконы потенциала и сохранения

Среда обитания: побережье.

Сокровища: инструменты.

Там, где обитают бронзовые драконы воцаряются чудеса. Эти металлические исполины обладают богатым воображением, однако не утрачивают здравомыслия. Они стремятся к величию и вдохновляют других раскрывать собственный потенциал. Бронзовые драконы оберегают инновации (как творения древних цивилизаций, так и новые открытия) и охотно делятся ими. Взаимодействуя с недолговечными существами, бронзовые драконы предпочитают завоёвывать их доверие беседами и наставничеством, но не боятся вступить в бой, если злодеи мешают другим реализовать себя.

Бронзовые драконы восхищаются могуществом и безграничными дарами моря, часто выбирая своим логовом места природной красоты или сообщества, которые желают защитить. В своих жилищах они собирают предметы, которые, по их мнению, когда-нибудь могут пригодиться. Они спасают сокровища, унесённые морем, возвращая себе богатства и затонувшие корабли.

Вирмлинг бронзовый дракон [Bronze Dragon Wyrmling]

Вирмлинги бронзовые драконы убеждены, что могут справиться с любой задачей, и стремятся это продемонстрировать. Они обычно сосредотачиваются на местных проблемах, вроде засухи или разгулявшегося бандитизма. Хотя их энтузиазм может показаться обаятельным, эти вирмлинги нередко оказываются в слишком сложных ситуациях и вынуждены обращаться за помощью, чтобы исправить собственные ошибки.

Молодой бронзовый дракон [Young Bronze Dragon]

Многие молодые бронзовые драконы оттачивают мастерство в конкретных областях, например, в изгнании пиратов или защите поселений от бурь. Они собирают союзников с разными талантами, формируя сообщество специалистов, на которых можно опереться.

Вирмлинг бронзовый дракон. Оригинал

Вирмлинг бронзовый дракон [Bronze Dragon Wyrmling]

Средний дракон (металлический), законопослушный добрый

КД 15 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 39 (6к8 + 12)

Скорость 30 фт., летая 60 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	10	+0	+2	**Тел**	15	+2	+2
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	11	+0	+2	**Хар**	15	+2	+2

Навыки Внимательность +4, Скрытность +2

Иммунитет электрический

Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., ПВ 14

Языки драконий

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 2 атаки *Разрыванием.*

Разрывание. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 8 (1к10 + 3) рубящего урона.

Электрическое дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 12, каждое существо в линии длиной 40 фт. и шириной 5 фт. *Провал:* 16 (3к10) урона электричеством. *Успех:* половина урона.

Отталкивающее дыхание. *Спасбросок Силы:* Сл. 12, каждое существо в 30-футовом конусе. *Провал:* цель отталкивается от дракона на 30 фт и получает состояние лежащий ничком.

Молодой бронзовый дракон [Young Bronze Dragon]

Большой дракон (металлический), законопослушный добрый

КД 17 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 142 (15к10 + 60)

Скорость 40 фт., летая 80 фт., плавая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	21	+5	+5	**Лов**	10	+0	+3	**Тел**	19	+4	+4
Инт	14	+2	+2	**Мдр**	13	+1	+4	**Хар**	17	+3	+3

Навыки Проницательность +4, Внимательность +7, Скрытность +3

Иммунитет электрический

Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 17

Языки общий, драконий

ПО 8 (Опыт 3900; БМ +3)

Особенности

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием.* Он может заменить 1 атаку использованием *Отталкивающим дыханием.*

Разрывание. *Рукопашная атака:* +8, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 16 (2к10 + 5) рубящего урона.

Электрическое дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 15, каждое существо в линии длиной 60 фт. и шириной 5 фт. *Провал:* 49 (9к10) урона электричеством. *Успех:* половина урона.

Отталкивающее дыхание. *Спасбросок Силы:* Сл. 15, каждое существо в 30-футовом конусе. *Провал:* цель отталкивается от дракона на 40 фт и получает состояние лежащий ничком.

Взрослый бронзовый дракон защищает глубины от хищной гигантской акулы.
Matthew Stewart
Оригинал

Взрослый бронзовый дракон [Adult Bronze Dragon]

Огромный дракон (металлический), законопослушный добрый

КД 18 **Инициатива:** +10 (20)

Хиты 212 (17к12 + 102)

Скорость 40 фт., летая 80 фт., плавая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	25	+7	+7	**Лов**	10	+0	+5	**Тел**	23	+6	+6
Инт	16	+3	+3	**Мдр**	15	+2	+7	**Хар**	20	+5	+5

Навыки Проницательность +7, Внимательность +12, Скрытность +5

Иммунитет электрический

Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 22

Языки общий, драконий

ПО 15 (Опыт 13000 или 15000 в логове; БМ +5)

Особенности

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

Легендарное сопротивление (3/день или 4/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием.* Он может заменить 1 атаку на использование (А) *Отталкивающего дыхание* или (Б) *Использование заклинаний*, чтобы наложить заклинание Направляющий снаряд (версии 2 уровня).

Разрывание. *Рукопашная атака:* +12, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 16 (2к8 + 7) рубящего урона + 5 (1к10) урона электричеством.

Отталкивающее дыхание. *Спасбросок Силы:* Сл. 19, каждое существо в 30-футовом конусе. *Провал:* цель отталкивается от дракона на 60 фт и получает состояние лежащий ничком.

Электрическое дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 19, каждое существо в линии длиной 90 фт. и шириной 5 фт. *Провал:* 55 (10к10) урона электричеством. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 17, +10 к попаданию атаками):

По желанию: Обнаружение магии, Направляющий снаряд (версии 2 уровня), Полное превращение (только в форму зверя или гуманоида, без временных хитов, без концентрации и без необходимости во временных хитах для поддержания заклинания), Разговор с животными, Чудотворство

1/день каждое: Обнаружение мыслей, Подводное дыхание

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Направляющий свет.** Дракон *Использованием заклинаний* накладывает Направляющий снаряд (версии 2 уровня).
- **Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку *Разрыванием.*
- **Громовой удар.** *Спасбросок Телосложения:* Сл. 17, каждое существо в сфере с радиусом 20 фт. с центром в видимой точке в пределах 90 фт. *Провал:* 10 (3к6) урона звуком и цель становится оглохшей до конца своего следующего хода.

Взрослый бронзовый дракон [Adult Bronze Dragon]

Взрослые бронзовые драконы зачастую селятся вблизи мест, которые оберегают, или там, где способны поддержать других в реализации их целей. Нередко они становятся покровителями целых городов, наставляя лидеров и помогая поколениям процветать.

Древний бронзовый дракон [Ancient Bronze Dragon]

С возрастом древние бронзовые драконы покрываются выразительной патиной, придающей их сверкающей чешуе неповторимый облик. Эти могущественные создания стремятся защитить целые регионы, континенты или даже планеты от угроз. Они ищут способы предотвратить катастрофы, затрагивающие целые планы бытия, или угрозы всей мультивселенной, а также противостоят злу могущественных цветных драконов.

Логова бронзовых драконов

Бронзовые драконы обычно обитают рядом с морем или под его водами.

Местность с логовом дракона искажается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Подъемные течения. Существа в пределах 1 мили от логова без скорости плавания игнорируют штраф для перемещения во время плавания.

Солнце и бури. Находясь в логове, дракон может накладывать заклинание Власть над погодой без материальных компонентов, используя заклинательную характеристику, как в умении *Использование заклинаний.* При наложении заклинания таким образом дракон может контролировать погоду в пределах 1 мили от своего логова, независимо от того, находится ли дракон внутри или снаружи логова.

Если дракон умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются.

Древний бронзовый дракон [Ancient Bronze Dragon]

Громадный дракон (металлический), законопослушный добрый

КД 22 **Инициатива:** +14 (24)

Хиты 444 (24к20 + 192)

Скорость 40 фт., летая 80 фт., плавая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	29	+9	+9	**Лов**	10	+0	+7	**Тел**	27	+8	+8
Инт	18	+4	+4	**Мдр**	17	+3	+10	**Хар**	25	+7	+7

Навыки Проницательность +10, Внимательность +17, Скрытность +7

Иммунитет электрический

Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 27

Языки общий, драконий

ПО 22 (Опыт 41000 или 50000 в логове; БМ +7)

Особенности

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

Легендарное сопротивление (4/день или 5/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием.* Он может заменить 1 атаку на использование (А) *Отталкивающего дыхание* или (Б) *Использование заклинаний,* чтобы наложить заклинание Направляющий снаряд (версии 2 уровня).

Разрывание. *Рукопашная атака:* +16, досягаемость 15 фт. *Попадание:* 18 (2к8 + 9) рубящего урона + 9 (2к8) урона электричеством.

Отталкивающее дыхание. *Спасбросок Силы:* Сл. 23, каждое существо в 30-футовом конусе. *Провал:* цель отталкивается от дракона на 60 фт. и получает состояние лежащий ничком.

Электрическое дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 23, каждое существо в линии длиной 120 фт. и шириной 10 фт. *Провал:* 82 (15к10) урона электричеством. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 22, +14 к попаданию атаками):

По желанию: Обнаружение магии, Направляющий снаряд (версии 2 уровня), Полное превращение (только в форму зверя или гуманоида, без временных хитов, без концентрации и без необходимости во временных хитах для поддержания заклинания), Разговор с животными, Чудотворство

1/день каждое: Обнаружение мыслей, Подводное дыхание, Власть над водами, Наблюдение

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Направляющий свет.** Дракон *Использованием заклинаний* накладывает Направляющий снаряд (версии 2 уровня).
- **Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку *Разрыванием.*
- **Громовой удар.** *Спасбросок Телосложения:* Сл. 22, каждое существо в 20-футовой сфере с центром в видимой точке в пределах 120 фт. *Провал:* 13 (3к8) урона звуком и цель становится оглохшей до конца своего следующего хода.

Древний бронзовый дракон использует свое отталкивающее дыхание, чтобы защитить поселение от буйных элементалей воды.
Matthew Stewart
Оригинал

Золотые драконы [Gold Dragons]

Драконы надежды и величия

Среда обитания: лес, равнина.

Сокровища: магия.

Золотые драконы стремятся сделать мир лучше. Будучи самыми могущественными среди металлических драконов, эти величественные создания стоят на страже добра, направляя судьбу к светлому будущему. Их благородство не означает кротости — в битве они извергают ослепительное пламя и сокрушающую магию, обрушивая гнев на тех, кто угрожает миру.

Золотые драконы выбирают своим домом равнины и девственные леса, предпочитая селиться у величественных природных чудес или охраняя реликвии древних цивилизаций. В их логовах сверкают груды монет и драгоценных камней, но богатства для них — не просто сокровища. Они нередко тратят золото во благо: приобретают редкие книги по магии, оплачивают услуги разведчиков или покровительствуют идеалистическим искателям приключений.

Вирмлинг золотой дракон [Gold Dragon Wyrmling]

Вирмлинги золотые дракон перенимают множество знаний у своих старших сородичей, а затем отправляются спасать мир. Идеалистичные и пытливые, эти вирмлинги стремятся искоренять очевидные несправедливости и обрести друзей среди тех, кому они протягивают руку помощи.

Вирмлинг золотой дракон [Gold Dragon Wyrmling]

Средний дракон (металлический), законопослушный добрый

КД 17 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 60 (8к8 + 24)

Скорость 30 фт., летая 60 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+4	**Лов**	14	+2	+4	**Тел**	17	+3	+3
Инт	14	+2	+2	**Мдр**	11	+0	+2	**Хар**	16	+3	+3

Навыки Внимательность +4, Скрытность +4

Иммунитет огненный

Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., ПВ 14

Языки драконий

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Особенности

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 2 атаки *Разрыванием.*

Разрывание. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 9 (1к10 + 4) рубящего урона.

Огненное дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 13, каждое существо в 15-футовом конусе. *Провал:* 22 (4к10) урона огнём. *Успех:* половина урона.

Ослабляющее дыхание. *Спасбросок Силы:* Сл. 13, каждое существо в 15-футовом конусе, на которое не действует это дыхание. *Провал:* цель получает помеху на Тесты к20 через Силу и вычитает 2 (1к4) из своих бросков урона на 1 минуту. Цель повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе.

Молодой золотой дракон [Young Gold Dragon]

Молодые золотые драконы уже сталкивались с подлинным злом и ведут непримиримую борьбу против него. Они нередко выбирают смелые и прямолинейные решения любых проблем.

Молодой золотой дракон [Young Gold Dragon]

Большой дракон (металлический), законопослушный добрый

КД 18 **Инициатива:** +6 (16)

Хиты 178 (17к10 + 85)

Скорость 40 фт., летая 80 фт., плавая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	23	+6	+6	**Лов**	14	+2	+6	**Тел**	21	+5	+5
Инт	16	+3	+3	**Мдр**	13	+1	+5	**Хар**	20	+5	+5

Навыки Проницательность +5, Внимательность +9, Убеждение +9, Скрытность +6

Иммунитет огненный

Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 19

Языки общий, драконий

ПО 10 (Опыт 5900; БМ +4)

Особенности

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием.* Он может заменить 1 атаку *Ослабляющим дыханием.*

Разрывание. *Рукопашная атака:* +10, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 17 (2к10 + 6) рубящего урона.

Огненное дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 17, каждое существо в 30-футовом конусе. *Провал:* 55 (10к10) урона огнём. *Успех:* половина урона.

Ослабляющее дыхание. *Спасбросок Силы:* Сл. 17, каждое существо в 30-футовом конусе, на которое не действует это дыхание. *Провал:* цель получает помеху на Тесты к20 через Силу и вычитает 3 (1к6) из своих бросков урона на 1 минуту. Цель повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе.

Вирмлинг золотой дракон.
Оригинал

Взрослый золотой дракон охраняет место таинственной печати от злоумышленников.
Alexander Ostrowski
Оригинал

Взрослый золотой дракон [Adult Gold Dragon]

Громадный дракон (металлический), законопослушный добрый

КД 19 **Инициатива:** +14 (24)

Хиты 243 (18к12 + 126)

Скорость 40 фт., летая 80 фт., плавая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	27	+8	+8	**Лов**	14	+2	+8	**Тел**	25	+7	+7
Инт	16	+3	+3	**Мдр**	15	+2	+8	**Хар**	24	+7	+7

Навыки Проницательность +8, Внимательность +14, Убеждение +13, Скрытность +8

Иммунитет огненный

Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 24

Языки общий, драконий

ПО 17 (Опыт 18000 или 20000 в логове; БМ +6)

Особенности

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

Легендарное сопротивление (3/день или 4/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием.* Он может заменить 1 атаку на использование (А) *Ослабляющее дыхание* или (Б) *Использование заклинаний*, чтобы наложить заклинание Направляющий снаряд (версии 2 уровня).

Разрывание. *Рукопашная атака:* +14, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 17 (2к8 + 8) рубящего урона + 4 (1к8) урона огнём.

Ослабляющее дыхание. *Спасбросок Силы:* Сл. 21, каждое существо в 60-футовом конусе, на которое не действует это дыхание. *Провал:* цель получает помеху на Тесты к20 через Силу и вычитает 3 (1к6) из своих бросков урона на 1 минуту. Цель повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе.

Огненное дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 21, каждое существо в 60-футовом конусе. *Провал:* 66 (12к10) урона огнём. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 21, +13 к попаданию атаками):

По желанию: Обнаружение магии, Направляющий снаряд (версии 2 уровня), Полное превращение (только в форму зверя или гуманоида, без временных хитов, без концентрации и без необходимости во временных хитах для поддержания заклинания)

1/день каждое: Небесный огонь, Область истины

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Изгнание.** *Спасбросок Харизмы:* Сл. 21, одно видимое существо в пределах 120 фт. *Провал:* 10 (3к6) урона силовым полем, цель недееспособна и переносится на безвредный демиплан до начала следующего хода дракона, после чего она снова появляется в незанятом пространстве по выбору дракона в пределах 120 футов от дракона. *Провал или успех:* дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Направляющий свет.** Дракон *Использованием заклинаний* накладывает Направляющий снаряд (версии 2 уровня).
- **Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку *Разрыванием.*

Взрослый золотой дракон [Adult Gold Dragon]

Взрослые золотые драконы предпочитают действовать скрытно, принимая обличье безобидных существ или создавая искусные личины, чтобы сойти за простых обывателей.

Древний золотой дракон [Ancient Gold Dragon]

Древние золотые драконы отличаются глубокой мудростью и таинственностью. Многие из них тайно направляют благородные сообщества или оказывают им покровительство издали. Лишь когда опасность достигает своего апогея, они раскрывают себя во всей своей величественной славе.

Логова золотых драконов

Свои жилища золотые драконы устраивают в местах, пропитанных природным величием и магией.

Местность с логовом дракона искажается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Посланники снов. В своём логове дракон может накладывать заклинание Сновидение без материальных компонентов, используя Харизму в качестве заклинательной характеристики. При накладывании заклинания таким образом дракон может нацеливаться на любое существо в радиусе 6 миль.

Предупреждающий туман. Область в радиусе 1 мили от логова слегка затемняется опаловым туманом. Находясь в этой области, существа не могут быть захвачены врасплох, поскольку туман завихряется в формы, предупреждающие об опасности.

Если дракон умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются.

Древний золотой дракон [Ancient Gold Dragon]

Громадный дракон (металлический), законопослушный добрый

КД 22 **Инициатива:** +16 (26)

Хиты 546 (28к20 + 252)

Скорость 40 фт., летая 80 фт., плавая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	30	+10	+10	**Лов**	14	+2	+9	**Тел**	29	+9	+9
Инт	18	+4	+4	**Мдр**	17	+3	+10	**Хар**	28	+9	+9

Навыки Проницательность +10, Внимательность +17, Убеждение +16, Скрытность +9

Иммунитет огненный

Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 27

Языки общий, драконий

ПО 24 (Опыт 62000 или 75000 в логове; БМ +7)

Особенности

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

Легендарное сопротивление (4/день или 5/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием*. Он может заменить 1 атаку на использование (А) Ослабляющее дыхание или (Б) *Использование заклинаний*, чтобы наложить заклинание Направляющий снаряд (версии 4 уровня).

Разрывание. *Рукопашная атака:* +17, досягаемость 15 фт. *Попадание:* 19 (2к8 + 10) рубящего урона + 9 (2к8) урона огнём.

Ослабляющее дыхание. *Спасбросок Силы:* Сл. 24, каждое существо в 90-футовом конусе, на которое не действует это дыхание. *Провал:* цель получает помеху на Тесты к20 через Силу и вычитает 5 (1к10) из своих бросков урона на 1 минуту. Цель повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе.

Огненное дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 24, каждое существо в 90-футовом конусе. *Провал:* 71 (13к10) урона огнём. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 24, +16 к попаданию атаками):

По желанию: Обнаружение магии, Направляющий снаряд (версии 4 уровня), Полное превращение (только в форму зверя или гуманоида, без временных хитов, без концентрации и без необходимости во временных хитах для поддержания заклинания)

1/день каждое: Небесный огонь (версии 6 уровня), Область истины, Слово возврата

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Изгнание.** *Спасбросок Харизмы:* Сл. 24, одно видимое существо в пределах 120 фт. *Провал:* 24 (7к6) урона силовым полем, цель недееспособна и переносится на безвредный демиплан до начала следующего хода дракона, после чего она снова появляется в незанятом пространстве по выбору дракона в пределах 120 футов от дракона. *Провал или успех:* дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Направляющий свет.** Дракон *Использованием заклинаний* накладывает Направляющий снаряд (версии 4 уровня).
- **Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку *Разрыванием*.

Чистые сердцем не должны бояться присутствия древнего золотого дракона.
Alexander Ostrowski
Оригинал

Латунные драконы [Brass Dragons]

Драконы знаний и общения

Среда обитания: пустыня.

Сокровища: магия.

Общительные и дружелюбные, латунные драконы обожают делиться мудростью и историями. Хотя эти металлические драконы предпочитают засушливые земли, они охотно отправляются в дальние путешествия, чтобы навестить доброжелательных существ, передать накопленные знания и узнать последние новости. Несмотря на приветливый нрав, латунные драконы не сторонятся битв, когда это необходимо, погружая врагов в магический сон и сжигая их пламенем.

Латунные драконы ценят тёплые края, особенно степи и скалистые или песчаные пустыни. Они часто селятся неподалёку от оживлённых перекрёстков или оазисов, которые привлекают путешественников. Эти драконы любят принимать облик гуманоидов, притворяясь странствующими торговцами, учёными, сказителями или любыми другими, кто ценит рассказы и легенды.

Латунные драконы собирают самые разнообразные предметы. Хотя на первый взгляд их коллекции кажутся хаотичными скоплениями безделушек, каждая вещь хранит свою историю — будь то ностальгическое воспоминание или свидетельство легенды, которая давно обросла мифами. На одной полке в сокровищнице латунного дракона можно легко найти шляпу старого друга и корону последнего правителя забытой династии.

Вирмлинг латунный дракон [Brass Dragon Wyrmling]

Вирмлинги латунных драконов ненасытно любопытны. Они с воодушевлением вступают в контакт с дружелюбными существами и тотчас устремляются исследовать любые места, где скрываются крупицы интересной истории. Услышав рассказы о приключениях, многие из них жаждут отправиться в собственные поиски.

Вирмлинг латунный дракон [Brass Dragon Wyrmling]

Средний дракон (металлический), хаотичный добрый

КД 15 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 22 (4к8 + 4)

Скорость 30 фт., летая 60 фт., копая 15 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	10	+0	+2	**Тел**	13	+1	+1
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	11	+0	+2	**Хар**	13	+1	+1

Навыки Внимательность +4, Скрытность +2

Иммунитет огненный

Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., ПВ 14

Языки драконий

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 2 атаки *Разрыванием*.

Разрывание. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) рубящего урона.

Огненное дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 11, каждое существо в линии длиной 20 фт. и шириной 5 фт. *Провал:* 14 (4к6) урона огнём. *Успех:* половина урона.

Сонное дыхание. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 11, каждое существо в 15-футовом конусе. *Провал:* цель недееспособна до конца своего следующего хода и после повторяет спасбросок. *Вторая неудача:* цель в состоянии бессознательный 1 минуту. Состояние заканчивается, если цель получает урон или существо в пределах 5 фт. от неё действием будит её.

Молодой латунный дракон [Young Brass Dragon]

Молодые латунные драконы часто странствуют, порой задерживаясь на несколько лет в одном регионе, прежде чем возвратиться в своё логово. Некоторые из них активно сотрудничают с другими металлическими драконами, обмениваясь важными сведениями и укрепляя связи с союзниками.

Молодой латунный дракон [Young Brass Dragon]

Большой дракон (металлический), хаотичный добрый

КД 17 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 110 (13к10 + 39)

Скорость 40 фт., летая 80 фт., копая 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+4	**Лов**	10	+0	+3	**Тел**	17	+3	+3
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	11	+0	+3	**Хар**	15	+2	+2

Навыки Внимательность +6, Убеждение +5, Скрытность +3

Иммунитет огненный

Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 16

Языки общий, драконий

ПО 6 (Опыт 2300; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием*. Он может заменить 2 атаки использованием *Сонного дыхания.*

Разрывание. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 15 (2к10 + 4) рубящего урона.

Огненное дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 14, каждое существо в линии длиной 40 фт. и шириной 5 фт. *Провал:* 38 (11к6) урона огнём. *Успех:* половина урона.

Сонное дыхание. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 14, каждое существо в 30-футовом конусе. *Провал:* цель недееспособна до конца своего следующего хода и после повторяет спасбросок. *Вторая неудача:* цель в состоянии бессознательный 1 минуту. Состояние заканчивается, если цель получает урон или существо в пределах 5 фт. от неё действием будит её.

Вирмлинг латунный дракон. Оригинал

Взрослый латунный дракон избавляет своё новое логово от нежелательной нежити.
Caio Monteiro
Оригинал

Взрослый латунный дракон [Adult Brass Dragon]

Огромный дракон (металлический), хаотичный добрый

КД 18 **Инициатива:** +10 (20)

Хиты 172 (15к12 + 75)

Скорость 40 фт., летая 80 фт., копая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	23	+6	+6	**Лов**	10	+0	+5	**Тел**	21	+5	+5
Инт	14	+2	+2	**Мдр**	13	+1	+6	**Хар**	17	+3	+3

Навыки История +7, Внимательность +11, Убеждение +8, Скрытность +5

Иммунитет огненный

Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 21

Языки общий, драконий

ПО 13 (Опыт 10000 или 11500 в логове; БМ +5)

Особенности

Легендарное сопротивление (3/день или 4/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием.* Он может заменить 1 атаку на использование (А) *Сонного дыхания* или (Б) *Использование заклинаний*, чтобы наложить заклинание Палящий луч.

Разрывание. *Рукопашная атака:* +11, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 17 (2к10 + 6) рубящего урона + 4 (1к8) урона огнём.

Сонное дыхание. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 18, каждое существо в 60-футовом конусе. *Провал:* цель недееспособна до конца своего следующего хода и после повторяет спасбросок. *Вторая неудача:* цель в состоянии бессознательный 10 минут. Состояние заканчивается, если цель получает урон или существо в пределах 5 фт. от неё действием будит её.

Огненное дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 18, каждое существо в линии длиной 60 фт. и шириной 5 фт. *Провал:* 45 (10к8) урона огнём. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 16, +8 к попаданию атаками):

По желанию: Обнаружение магии, Малая иллюзия, Палящий луч, Полное превращение (только в форму зверя или гуманоида, без временных хитов, без концентрации и без необходимости во временных хитах для поддержания заклинания), Разговор с животными

1/день каждое: Обнаружение мыслей, Власть над погодой

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Пылающий свет.** Дракон *Использованием заклинаний* накладывает Палящий луч.
- **Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку *Разрыванием.*
- **Раскалённые пески.** *Спасбросок Ловкости:* Сл. 16, одно видимое существо в пределах 120 фт. Провал: 27 (6к8) урона огнём и скорость цели уменьшается вдвое. *Неудача или успех:* дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.

Взрослый латунный дракон [Adult Brass Dragon]

Взрослые латунные драконы хранят множество тайн и обладают внушительной сетью контактов. Они охотно делятся знаниями, собранными по всему свету, и с рвением разоблачают любую ложь мошенников и злодеев, вводящих людей в заблуждение.

Древний латунный дракон [Ancient Brass Dragon]

Древние латунные драконы ткут обширные сети, охватывающие целые миры. Они противостоят силам тирании и интриг, помогая людям учиться на уроках прошлого. Лично или через своих посланников, эти мудрые существа держат союзников в курсе грядущих испытаний, которые можно преодолеть, действуя сообща.

Логова латунных драконов

Обычно они обживаются в тайных пещерах и каньонах недалеко от оживлённых дорог.

Местность с логовом дракона искажается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Миражи. Находясь в логове, дракон может накладывать заклинание Малая иллюзия без материальных компонентов, используя заклинательную характеристику, как в умении *Использование заклинаний.* При наложении заклинания таким образом дальность заклинания составляет 1 милю, и дракону не нужно видеть место, где появляется иллюзия.

Освежающая вода. Вода в пределах 1 мили от логова магически освежает. Существо, которое пьет такую воду, получает 2к4 временных хитов, и дракон немедленно узнает о присутствии существа.

Если дракон умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются.

Древний латунный дракон [Ancient Brass Dragon]

Громадный дракон (металлический), хаотичный добрый

КД 20 **Инициатива:** +12 (22)

Хиты 332 (19к20 + 133)

Скорость 40 фт., летая 80 фт., копая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	27	+8	+8	**Лов**	10	+0	+6	**Тел**	25	+7	+7
Инт	16	+3	+3	**Мдр**	15	+2	+8	**Хар**	22	+6	+6

Навыки История +9, Внимательность +14, Убеждение +12, Скрытность +6

Иммунитет огненный

Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 24

Языки общий, драконий

ПО 20 (Опыт 25000 или 33000 в логове; БМ +6)

Особенности

Легендарное сопротивление (4/день или 5/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием.* Он может заменить 1 атаку на использование (А) *Сонного дыхания* или (Б) *Использование заклинаний*, чтобы наложить заклинание Палящий луч (версии 3 уровня).

Разрывание. *Рукопашная атака:* +14, досягаемость 15 фт. *Попадание:* 19 (2к10 + 8) рубящего урона + 7 (2к6) урона огнём.

Сонное дыхание. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 21, каждое существо в 90-футовом конусе. *Провал:* цель недееспособна до конца своего следующего хода и после повторяет спасбросок. *Вторая неудача:* цель в состоянии бессознательный 10 минут. Состояние заканчивается, если цель получает урон или существо в пределах 5 фт. от неё действием будит её.

Огненное дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 21, каждое существо в линии длиной 90 фт. и шириной 5 фт. *Провал:* 58 (13к8) урона огнём. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 20, +12 к попаданию атаками):

По желанию: Обнаружение магии, Малая иллюзия, Палящий луч (версии 3 уровня), Полное превращение (только в форму зверя или гуманоида, без временных хитов, без концентрации и без необходимости во временных хитах для поддержания заклинания), Разговор с животными

1/день каждое: Обнаружение мыслей, Власть над погодой

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Пылающий свет.** Дракон *Использованием заклинаний* накладывает Палящий луч (версии 3 уровня).
- **Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку *Разрыванием.*
- **Раскалённые пески.** *Спасбросок Ловкости:* Сл. 20, одно видимое существо в пределах 120 фт. *Провал:* 36 (8к8) урона огнём и скорость цели уменьшается вдвое. *Неудача или успех:* дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.

Древний латунный дракон защищает путешественников от надвигающейся песчаной бури.
Caio Monteiro
Оригинал

Вирмлинг медный дракон. Оригинал

Медные драконы [Copper Dragons]

Драконы любопытства и общности

Среда обитания: холмы.

Сокровища: магия.

Неутомимо дружелюбные и любознательные, большинство медных драконов видят в окружающем мире неиссякаемый источник чудес и возможностей. Эти общительные существа излучают терпение, гостеприимство и тонкий юмор, стремясь улучшить жизнь (или хотя бы настроение) окружающих. Когда им приходится выступать на защиту себя или своих союзников, они предпочитают использовать своё замедляющее дыхание и физические атаки, чтобы усмирить противников. Лишь при крайней опасности или сильном волнении они прибегают к смертоносному кислотному дыханию.

Медные драконы обычно селятся в пещерах среди живописных холмов и скальных образований, особенно там, где эти места служат приметными ориентирами. Они охотно собирают подарки, однако не испытывают особого интереса к сокровищам, если в них нет глубинного смысла, каким бы ценным ни было золото. Для них куда важнее дары, преподнесённые от всего сердца, и чувства или воспоминания, которые они воплощают, нежели любые шедевры искусства или магические реликвии.

Вирмлинг медного дракона [Copper Dragon Wyrmling]

Вирмлинги медных драконов отправляются в мир, чтобы найти новых друзей и открыть чудеса. Порой они оказываются в неприятностях, но каждый, кто приходит им на выручку, обретает верного друга на всю жизнь.

Молодой медный дракон [Young Copper Dragon]

Молодые медные драконы налаживают крепкие узы с сообществом или группой друзей, всецело отдаваясь разным видам искусства и легко переключаясь между новыми творческими увлечениями.

Вирмлинг медный дракон [Copper Dragon Wyrmling]

Средний дракон (металлический), хаотичный добрый

КД 16 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 22 (4к8 + 4)

Скорость 30 фт., летая 60 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	12	+1	+3	**Тел**	13	+1	+1
Инт	14	+2	+2	**Мдр**	11	+0	+2	**Хар**	13	+1	+1

Навыки Внимательность +4, Скрытность +3

Иммунитет кислотный

Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., ПВ 14

Языки драконий

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Действия

Разрывание. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) рубящего урона.

Кислотное дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 11, каждое существо в линии длиной 20 фт. и шириной 5 фт. *Провал:* 18 (4к8) урона кислотой. *Успех:* половина урона.

Замедляющее дыхание. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 11, каждое существо в 15-футовом конусе. *Провал:* цель не может совершать реакции; её скорость уменьшается вдвое; и она может совершить либо, действие, либо бонусное действие в свой ход, но не оба сразу. Этот эффект длится до конца следующего хода цели.

Молодой медный дракон [Young Copper Dragon]

Большой дракон (металлический), хаотичный добрый

КД 17 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 119 (14к10 + 42)

Скорость 40 фт., летая 80 фт., лазая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+4	**Лов**	12	+1	+4	**Тел**	17	+3	+3
Инт	16	+3	+3	**Мдр**	13	+1	+4	**Хар**	15	+2	+2

Навыки Проницательность +5, Внимательность +7, Скрытность +4

Иммунитет кислотный

Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 17

Языки общий, драконий

ПО 7 (Опыт 2900; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием.* Он может заменить 1 атаку *Замедляющим дыханием.*

Разрывание. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 15 (2к10 + 4) рубящего урона.

Кислотное дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 14, каждое существо в линии длиной 40 фт. и шириной 5 фт. *Провал:* 40 (9к8) урона кислотой. *Успех:* половина урона.

Замедляющее дыхание. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 14, каждое существо в 30-футовом конусе. *Провал:* цель не может совершать реакции; её скорость уменьшается вдвое; и она может совершить либо, действие, либо бонусное действие в свой ход, но не оба сразу. Этот эффект длится до конца следующего хода цели.

Окружённый хранителями леса, взрослый медный дракон завещает волшебный меч достойному герою.
Svetlin Velinov
Оригинал

Взрослый медный дракон [Adult Copper Dragon]

Огромный дракон (металлический), хаотичный добрый

КД 18 **Инициатива:** +11 (21)
Хиты 184 (16к12 + 80)
Скорость 40 фт., летая 80 фт., лазая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	23	+6	+6	**Лов**	12	+1	+6	**Тел**	21	+5	+5
Инт	18	+4	+4	**Мдр**	15	+2	+7	**Хар**	18	+4	+4

Навыки Проницательность +7, Внимательность +12, Скрытность +6
Иммунитет кислотный
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 22
Языки общий, драконий
ПО 14 (Опыт 11500 или 13000 в логове; БМ +5)

Особенности

Легендарное сопротивление (3/день или 4/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием*. Он может заменить 1 атаку на использование (А) *Замедляющие дыхание* или (Б) *Использование заклинаний*, чтобы наложить заклинание Пронзание разума (версии 4 уровня).

Разрывание. *Рукопашная атака:* +11, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 17 (2к10 + 6) рубящего урона + 4 (1к8) урона кислотой.

Замедляющее дыхание. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 18, каждое существо в 60-футовом конусе. *Провал:* цель не может совершать реакции; её скорость уменьшается вдвое; и она может совершить либо, действие, либо бонусное действие в свой ход, но не оба сразу. Этот эффект длится до конца следующего хода цели.

Кислотное дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 18, каждое существо в линии длиной 60 фт. и шириной 5 фт. *Провал:* 54 (12к8) урона кислотой. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 17, +10 к попаданию атаками):

По желанию: Обнаружение магии, Малая иллюзия, Пронзание разума (версии 4 уровня), Полное превращение (только в форму зверя или гуманоида, без временных хитов, без концентрации и без необходимости во временных хитах для поддержания заклинания)

1/день каждое: Высшее восстановление, Образ

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Магия хихиканья.** *Спасбросок Харизмы:* Сл. 17, одно видимое существо в пределах 90 фт. *Провал:* 24 (7к6) урона психической энергией. До конца своего следующего хода цель бросает 1к6 на каждую проверку характериситки или атаку и вычитает выпавшее число из Теста к20. *Провал или успех:* дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Удар по разуму.** Дракон *Использованием заклинаний* накладывает Пронзание разума (версии 4 уровня). Дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку *Разрыванием*.

Взрослый медный дракон [Adult Copper Dragon]

Взрослые медные драконы применяют своё влияние, стремясь улучшить мир. Обладая обширным кругом знакомств, они охотно знакомят людей между собой и помогают каждому найти собственное призвание. Когда случается беда, эти драконы обращаются к своим связям, чтобы поддержать нуждающихся, исправить несправедливость и восстановить всё ещё лучше, чем прежде.

Древний медный дракон [Ancient Copper Dragon]

Древние медные драконы полагаются на свою доброжелательность и надёжность, чтобы постепенно преображать мир к лучшему. Они гостеприимно открывают свои уютные логова для друзей, превращая их в пристаница знаний и радости для молодёжи и для тех, кто нуждается в поддержке. Эти драконы зорко следят за возможными угрозами и противостоят им, создавая повсюду очаги простого добра.

Логова медных драконов

Чаще всего медные драконы обустраивают своё жилище в многокамерных пещерах и восстановленных руинах.

Местность с логовом дракона искажается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Болтливые твари. Крошечные звери магическим образом получают возможность говорить на драконьем языке и понимать его, если находятся в пределах 6 миль от логова.

Приступы смеха. Каждый раз, когда существо (кроме от дракона и его союзников) находится в пределах 1 мили от логова и выбрасывает 1 на Тесте к20, оно должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл. 15 или получить состояние недееспособный до конца своего следующего хода, поскольку оно содрогается от смеха.

Если дракон умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются.

Древний медный дракон [Ancient Copper Dragon]

Громадный дракон (металлический), хаотичный добрый

КД 21 **Инициатива:** +15 (25)

Хиты 367 (21к20 + 147)

Скорость 40 фт., летая 80 фт., лазая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	27	+8	+8	**Лов**	12	+1	+8	**Тел**	25	+7	+7
Инт	20	+5	+5	**Мдр**	17	+3	+10	**Хар**	22	+6	+6

Навыки Проницательность +13, Внимательность +17, Скрытность +8

Иммунитет кислотный

Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 27

Языки общий, драконий

ПО 21 (Опыт 33000 или 41000 в логове; БМ +7)

Особенности

Легендарное сопротивление (4/день или 5/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием.* Он может заменить 1 атаку на использование (А) *Замедляющие дыхание* или (Б) *Использование заклинаний*, чтобы наложить заклинание Пронзание разума (версии 5 уровня).

Разрывание. *Рукопашная атака:* +15, досягаемость 15 фт. *Попадание:* 19 (2к10 + 8) рубящего урона + 9 (2к8) урона кислотой.

Замедляющее дыхание. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 22, каждое существо в 90-футовом конусе. *Провал:* цель не может совершать реакции; её скорость уменьшается вдвое; и она может совершить либо, действие, либо бонусное действие в свой ход, но не оба сразу. Этот эффект длится до конца следующего хода цели.

Кислотное дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 22, каждое существо в линии длиной 90 фт. и шириной 10 фт. *Провал:* 63 (14к8) урона кислотой. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 21, +13 к попаданию атаками):

По желанию: Обнаружение магии, Малая иллюзия, Пронзание разума (версии 5 уровня), Полное превращение (только в форму зверя или гуманоида, без временных хитов, без концентрации и без необходимости во временных хитах для поддержания заклинания)

1/день каждое: Высшее восстановление, Образ, Проекция

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Магия хихиканья.** *Спасбросок Харизмы:* Сл. 21, одно видимое существо в пределах 120 фт. *Провал:* 31 (9к6) урона психической энергией. До конца своего следующего хода цель бросает 1к8 на каждую проверку характериситки или атаку и вычитает выпавшее число из Теста к20. *Провал или успех:* дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Удар по разум.** Дракон *Использованием заклинаний* накладывает Пронзание разума (версии 5 уровня). Дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку *Разрыванием.*

Древний медный дракон присматривает за шумными детёнышами своих союзников.
Svetlin Velinov
Оригинал

Серебряные драконы [Silver Dragons]

Драконы храбрости и справедливости

Среда обитания: гора, город.

Сокровища: магия.

Серебряные драконы стремятся оберегать мир и вдохновлять на великие свершения. Они желают служить образцом добродетели, неустанно сохраняя бдительность перед лицом зла.

Обычно эти драконы обитают в заснеженных горах, однако их высокие стремления и приветливый нрав порой побуждают их селиться в людных городах. Принимая гуманоидный облик, они сближаются с художниками, историками, рыцарями и скромными правителями, которые, опираясь на опыт прошлого, трудятся над созданием лучшего будущего.

Серебряных драконов вдохновляют легендарные герои, и они неустанно преследуют великие цели. Многие из них собирают драгоценности, отражающие эти идеалы, — будь то исторические хроники, древние произведения искусства или оружие прославленных чемпионов.

Вирмлинг серебряный дракон [Silver Dragon Wyrmling]

Вирмлинги серебряных драконов обычно живут рядом с одним или несколькими родителями или наставниками, постигая множество новых тайн о мире и его истории, прежде чем отправиться в самостоятельное странствие.

Молодой серебряный дракон [Young Silver Dragon]

Молодые серебряные драконы, как правило, поддерживают тесные узы с мудрыми металлическими собратьями или героическими образцами для подражания, помогая тем, кто стремится к великим свершениям, воплотить свои замыслы. Они нередко выступают посланниками или представителями столь добродетельных личностей.

Вирмлинг серебряный дракон. Оригинал

Вирмлинг серебряный дракон [Silver Dragon Wyrmling]

Средний дракон (металлический), законопослушный добрый

КД 17 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 45 (6к8 + 18)

Скорость 30 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+4	**Лов**	10	+0	+2	**Тел**	17	+3	+3
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	11	+0	+2	**Хар**	15	+2	+2

Навыки Внимательность +4, Скрытность +2

Иммунитет холодный

Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., ПВ 14

Языки драконий

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 2 атаки *Разрыванием.*

Разрывание. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 9 (1к10 + 4) колющего урона.

Холодное дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 13, каждое существо в 15-футовом конусе. *Провал:* 18 (4к8) урона холодом. *Успех:* половина урона.

Парализующее дыхание. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 13, каждое существо в 15-футовом конусе. *Первый провал:* цель недееспособна и повторяет спасбросок в конце своего следующего хода, заканчивая эффект при успехе. *Второй провал:* цель парализована на 1 минуту и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект при успехе.

Молодой серебряный дракон [Young Silver Dragon]

Большой дракон (металлический), законопослушный добрый

КД 18 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 168 (16к10 + 80)

Скорость 40 фт., летая 80 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	23	+6	+6	**Лов**	10	+0	+4	**Тел**	21	+5	+5
Инт	14	+2	+2	**Мдр**	11	+0	+4	**Хар**	19	+4	+4

Навыки История +6, Внимательность +8, Скрытность +4

Иммунитет холодный

Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 18

Языки общий, драконий

ПО 9 (Опыт 5000; БМ +4)

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием.* Он может заменить 1 атаку *Парализующим дыханием.*

Разрывание. *Рукопашная атака:* +10, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 15 (2к8 + 6) рубящего урона.

Холодное дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 17, каждое существо в 30-футовом конусе. *Провал:* 49 (11к8) урона холодом. *Успех:* половина урона.

Парализующее дыхание. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 17, каждое существо в 30-футовом конусе. *Первый провал:* цель недееспособна и повторяет спасбросок в конце своего следующего хода, заканчивая эффект при успехе. *Второй провал:* цель парализована на 1 минуту и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект при успехе.

Взрослый серебряный дракон отдыхает в лагере вместе со своими товарищами-приключенцами.
Anna Podedworna
Оригинал

Взрослый серебряный дракон [Adult Silver Dragon]

Огромный дракон (металлический), законопослушный добрый

КД 19 **Инициатива:** +10 (20)

Хиты 216 (16к12 + 112)

Скорость 40 фт., летая 80 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	27	+8	+8	**Лов**	10	+0	+5	**Тел**	25	+7	+7
Инт	16	+3	+3	**Мдр**	13	+1	+6	**Хар**	22	+6	+6

Навыки История +8, Внимательность +11, Скрытность +5

Иммунитет холодный

Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 21

Языки общий, драконий

ПО 16 (Опыт 15000 или 18000 в логове; БМ +5)

Особенности

Легендарное сопротивление (3/день или 4/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием.* Он может заменить 1 атаку на (А) *Парализующее дыхание* или (Б) *Использование заклинаний,* чтобы наложить заклинание Ледяной кинжал.

Разрывание. *Рукопашная атака:* +13, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 17 (2к8 + 8) рубящего урона + 4 (1к8) урона холодом.

Парализующее дыхание. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 20, каждое существо в 60-футовом конусе. *Первый провал:* цель недееспособна и повторяет спасбросок в конце своего следующего хода, заканчивая эффект при успехе. *Второй провал:* цель парализована на 1 минуту и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект при успехе.

Холодное дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 20, каждое существо в 60-футовом конусе. *Провал:* 54 (12к8) урона холодом. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 19, +11 к попаданию атаками):

По желанию: Обнаружение магии, Удержание чудовища, Ледяной кинжал, Полное превращение (только в форму зверя или гуманоида, без временных хитов, без концентрации и без необходимости во временных хитах для поддержания заклинания)

1/день каждое: Град (версии 5 уровня), Область истины

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Холод.** Дракон *Использованием заклинаний* накладывает Удержание чудовища. Дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода
- **Морозный шторм.** *Спасбросок Ловкости:* Сл. 19, каждое существо в линии длиной 60 фт и шириной 10 фт. *Провал:* 14 (4к6) урона холодом, и цель отталкивается на 30 фт. от дракона. *Успех:* половина урона. *Провал или успех:* дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку *Разрыванием.*

Взрослый серебряный дракон [Adult Silver Dragon]

Взрослые серебряные драконы предпочитают проводить время среди самых разных народов. Вместо прямого вмешательства в политику, они оказывают поддержку людям с амбициозными замыслами или тем, кто способствует возрождению великих университетов, вдохновляет на проведение спортивных состязаний, фестивалей и иных значимых общественных инициатив. Серебряные драконы нередко окружены единомышленниками и зорко наблюдают за скрытыми угрозами.

Древний серебряный дракон [Ancient Silver Dragon]

Древние серебряные драконы жаждут перемен в мировом масштабе. Они оберегают родные сообщества и союзников, вдохновляя тех на подвиги, достойные легенд. Некоторые из них обращают взор на иные миры и планы, заключая необычайные союзы или сражаясь с межплановыми угрозами. Нередко они владеют несколькими личинами в разных обществах и формируют узы дружбы, охватывающие поколения, с героическими родами или доблестными содружествами.

Логова серебряных драконов

Серебряные драконы нередко устраивают свои жилища в живописных горных убежищах или на рукотворных «островах» из облаков.

Местность с логовом дракона искажается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Лёгкий ветер. Ветра поддерживают существ, падающих в радиусе 1 мили от логова. Такие существа спускаются со скоростью 60 футов за раунд и не получают урона от падения.

Тлеющий туман. В своём логове дракон может накладывать заклинание Власть над погодой без материальных компонентов и используя в качестве заклинательной характеристики ту же, что и в умении *Использование заклинаний.*

Если дракон умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются.

Древний серебряный дракон [Ancient Silver Dragon]

Громадный дракон (металлический), законопослушный добрый

КД 22 **Инициатива:** +14 (24)

Хиты 468 (24к20 + 216)

Скорость 40 фт., летая 80 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	30	+10	+10	**Лов**	10	+0	+7	**Тел**	29	+9	+9
Инт	18	+4	+4	**Мдр**	15	+2	+9	**Хар**	26	+8	+8

Навыки История +11, Внимательность +16, Скрытность +7

Иммунитет холодный

Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 26

Языки общий, драконий

ПО 23 (Опыт 50000 или 62000 в логове; БМ +7)

Особенности

Легендарное сопротивление (4/день или 5/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием.* Он может заменить 1 атаку на использование (А) *Парализующие дыхание* или (Б) *Использование заклинаний*, чтобы наложить заклинание Ледяной кинжал (версии 2 уровня).

Разрывание. *Рукопашная атака:* +17, досягаемость 15 фт. *Попадание:* 19 (2к8 + 10) рубящего урона + 9 (2к8) урона холодом.

Парализующее дыхание. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 24, каждое существо в 90-футовом конусе. *Первый провал:* цель недееспособна и повторяет спасбросок в конце своего следующего хода, заканчивая эффект при успехе. *Второй провал:* цель парализована на 1 минуту и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект при успехе.

Холодное дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 24, каждое существо в 90-футовом конусе. *Провал:* 67 (15к8) урона холодом. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 23, +15 к попаданию атаками):

По желанию: Обнаружение магии, Удержание чудовища, Ледяной кинжал, Полное превращение (только в форму зверя или гуманоида, без временных хитов, без концентрации и без необходимости во временных хитах для поддержания заклинания)

1/день каждое: Град (версии 7 уровня), Область истины, Власть над погодой, Телепортация

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Холод.** Дракон *Использованием заклинаний* накладывает Удержание чудовища. Дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода
- **Морозный шторм.** *Спасбросок Ловкости:* Сл. 23, каждое существо в линии длиной 60 фт и шириной 10 фт. *Провал:* 14 (4к6) урона холодом, и цель отталкивается на 30 фт. от дракона. *Успех:* половина урона. *Провал или успех:* дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку *Разрыванием.*

Вид древнего серебряного дракона может напугать подлых злодеев.
Anna Podedworna
Оригинал

Цветные драконы

Белые драконы [White Dragons]

Драконы мороза и жестокости

Среда обитания: арктика.

Сокровища: магия.

Среди всех цветных драконов белые считаются наиболее примитивными и ставят выживание выше всего. Жизнь в суровых ледяных пустошах, на ледниках и в замёрзших морях, что они населяют, жестока и непредсказуема. Белые драконы рьяно оберегают свои территории, патрулируя заснеженные просторы в поисках добычи и признаков непрошеных гостей. Большинство из них не обращают внимания на замыслы прочих тварей и даже других драконов, заботясь лишь о собственном выживании.

Чтобы укрыться от прочих опасных обитателей арктики и беспощадной природы, белые драконы устраивают надёжные логова. В их глубинах они хранят доказательства собственного превосходства: черепа чудовищ, трофеи поверженных соперников и редкостные диковины, привлёкшие их внимание. Сокровища белые драконы нередко запечатывают во льду или скрывают в застывших водах. Для них каждое достояние — символ победы, чья значимость лишь возрастает с годами.

Вирмлинг белый дракон. Оригинал

Вирмлинг белого дракона [White Dragon Wyrmling]

Вирмлинги белые драконы вскоре после вылупления пускаются в самостоятельную жизнь. Они не страшатся холода, но в заснеженных пустошах пропитание встрется редко, а хищники там беспощадны. Большинство выживает, питаясь падалью, охотясь при любом удобном случае и стремительно ускользая от врагов, в том числе от собственных сородичей.

Вирмлинг белый дракон [White Dragon Wyrmling]

Средний дракон (цветной), хаотичный злой

КД 16 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 30 фт., летая 60 фт., плавая 30 фт., копая 15 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+2	**Лов**	10	+0	+2	**Тел**	14	+2	+2
Инт	5	-3	-3	**Мдр**	10	+0	+2	**Хар**	11	+0	+0

Навыки Внимательность +4, Скрытность +2

Иммунитет холодный

Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., ПВ 14

Языки драконий

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Хождение по льду. Дракон может перемещаться по ледяным поверхностям и лазать по ним без проверок характеристик. Кроме того, труднопроходимая местность из-за льда или снега не стоит дополнительного перемещения.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 2 атаки *Разрыванием.*

Разрывание. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) рубящего урона + 2 (1к4) урона холодом.

Холодное дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 12, каждое существо в 15-футовом конусе. *Провал:* 22 (5к8) урона холодом. *Успех:* половина урона.

Молодой белый дракон [Young White Dragon]

Молодые белые драконы яростно оберегают свои охотничьи владения от соперников. Порой кобольды и группы гуманоидов приносят им пищу и дары, надеясь смягчить хищников и сократить число нападений на свои поселения.

Молодой белый дракон [Young White Dragon]

Большой дракон (цветной), хаотичный злой

КД 17 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 123 (13к10 + 52)

Скорость 40 фт., летая 80 фт., плавая 40 фт., копая 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	10	+0	+3	**Тел**	18	+4	+4
Инт	6	-2	-2	**Мдр**	11	+0	+3	**Хар**	12	+1	+1

Навыки Внимательность +6, Скрытность +3

Иммунитет холодный

Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 16

Языки общий, драконий

ПО 6 (Опыт 2300; БМ +3)

Особенности

Хождение по льду. Дракон может перемещаться по ледяным поверхностям и лазать по ним без проверок характеристик. Кроме того, труднопроходимая местность из-за льда или снега не стоит дополнительного перемещения.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием.*

Разрывание. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 9 (2к4 + 4) рубящего урона + 2 (1к4) урона холодом.

Холодное дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 15, каждое существо в 30-футовом конусе. *Провал:* 40 (9к8) урона холодом. *Успех:* половина урона.

Взрослый белый дракон рассматривает всех существ на своей территории как добычу.
Vance Kovacs
Оригинал

Взрослый белый дракон [Adult White Dragon]

Огромный дракон (цветной), хаотичный злой

КД 18 **Инициатива:** +10 (20)

Хиты 200 (16к12 + 96)

Скорость 40 фт., летая 80 фт., плавая 40 фт., копая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	22	+6	+6	**Лов**	10	+0	+5	**Тел**	22	+6	+6
Инт	8	-1	-1	**Мдр**	12	+1	+6	**Хар**	12	+1	+1

Навыки Внимательность +11, Скрытность +5

Иммунитет холодный

Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 21

Языки общий, драконий

ПО 13 (Опыт 10000 или 11500 в логове; БМ +5)

Особенности

Хождение по льду. Дракон может перемещаться по ледяным поверхностям и лазать по ним без проверок характеристик. Кроме того, труднопроходимая местность из-за льда или снега не стоит дополнительного перемещения.

Легендарное сопротивление (3/день или 4/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием.*

Разрывание. *Рукопашная атака:* +11, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 13 (2к6 + 6) рубящего урона + 4 (1к8) урона холодом.

Холодное дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 19, каждое существо в 60-футовом конусе. *Провал:* 54 (12к8) урона холодом. *Успех:* половина урона.

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Морозный взрыв.** *Спасбросок Телосложения:* Сл. 14, каждое существо сфере с радиусом 30 фт. с центром в видимой точке в пределах 120 фт. *Провал:* 7 (2к6) урона холодом, и скорость цели становится равна 0 до конца её следующего хода. *Провал или успех:* дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Пугающее присутствие.** Дракон накладывает заклинание Ужас без материальных компонентов, используя Харизму в качестве заклинательной характеристики (Сл. 14). Дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода
- **Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку *Разрыванием.*

Взрослый белый дракон [Adult White Dragon]

Повзрослев, белые драконы объявляют себя полноправными хозяевами громадных просторов и нередко оказываются самыми опасными хищниками в округе. Одни могут подолгу скрываться в своих ледяных убежищах, тогда как другие регулярно совершают облёт владений. Завидев движение на белоснежной равнине, они стремительно снижаются, чтобы завладеть добычей или потребовать у разумных существ дары и пищу.

Древний белый дракон [Young White Dragon]

Подобно жутким арктическим бурям, древние белые драконы представляют смертельную угрозу в снежных пустошах. Изо льда своих логовищ они выбираются в поисках пищи и богатств, угрожая всем своим ледяным дыханием. Хотя иногда они не обращают внимания на животных или небольшие группы путников, эти титаны севера всегда готовы сразиться с другими драконами или магическими существами, чтобы пополнить коллекцию черепами поверженных врагов и их могущественными артефактами.

Логова белых драконов

Белые драконы гнездятся в суровых, ледяных пещерах, выдолбленных в камне и льду.

Местность с логовом дракона искажается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Ледяной холод. Область в радиусе 1 мили от логова является зоной экстремального холода. Любая вода в этой области становится ледяной. См. Руководство Мастера для правил экстремального холода и ледяной воды.

Тлеющий туман. Область в радиусе 1 мили от логова слабо заслонена из-за холодного тумана. Каждый раз, когда существо (кроме дракона или его союзников) завершает продолжительный отдых в этой области, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 15 или его скорость уменьшается на 10 футов на 1 час.

Если дракон умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются.

Древний белый дракон [Ancient White Dragon]

Громадный дракон (цветной), хаотичный злой

КД 20 **Инициатива:** +12 (22)

Хиты 333 (18к20 + 144)

Скорость 40 фт., летая 80 фт., плавая 40 фт., копая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	26	+8	+8	**Лов**	10	+0	+6	**Тел**	26	+8	+8
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	13	+1	+7	**Хар**	18	+4	+4

Навыки Внимательность +13, Скрытность +6

Иммунитет холодный

Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 23

Языки общий, драконий

ПО 20 (Опыт 25000 или 33000 в логове; БМ +6)

Особенности

Хождение по льду. Дракон может перемещаться по ледяным поверхностям и лазать по ним без проверок характеристик. Кроме того, труднопроходимая местность из-за льда или снега не стоит дополнительного перемещения.

Легендарное сопротивление (4/день или 5/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием.*

Разрывание. *Рукопашная атака:* +14, досягаемость 15 фт. *Попадание:* 17 (2к8 + 8) рубящего урона + 7 (2к6) урона холодом.

Холодное дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 22, каждое существо в 90-футовом конусе. *Провал:* 63 (14к8) урона холодом. *Успех:* половина урона.

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Морозный взрыв.** *Спасбросок Телосложения:* Сл. 20, каждое существо в сфере с радиусом 30 фт. с центром в видимой точке в пределах 120 фт. *Провал:* 14 (4к6) урона холодом, и скорость цели становится равна 0 до конца её следующего хода. *Провал или успех:* дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Пугающее присутствие.** Дракон накладывает заклинание Ужас без материальных компонентов, используя Харизму в качестве заклинательной характеристики (Сл. 18). Дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода
- **Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку *Разрыванием.*

Древний белый дракон замораживает корабль нарушителей, прежде чем они ступят на его территорию.

Vance Kovacs

Оригинал

Вирмлинг зелёный дракон. Оригинал

Зелёные драконы [Green Dragons]

Драконы обмана и насмешек

Среда обитания: лес.

Сокровища: магия.

Из таинственных глубин лесов зелёные драконы нашёптывают миру зло, искусно влияя на судьбы тех, кто внимает их шёпоту. Ускользающие, коварные и самовлюблённые, эти цветные драконы терпеливо играют на страхах краткоживущих созданий, развращая и отгораживая их от остального мира. Зелёные драконы могут скрываться на протяжении веков в непроходимых чащах, не выдавая своего присутствия: даже их самые преданные последователи порой знают их лишь как голос леса или таинственный шёпот в своих снах.

Несмотря на свою силу, большинство зелёных драконов презирают прямое насилие, считая сражения уделом приспешников и предпочитая заманивать врагов в опасные или коварные ситуации. Они коллекционируют «безделушки», символизирующие их разветвлённые интриги и служащие орудиями шантажа: среди них могут быть компрометирующие документы, фамильные реликвии и вещи, наделённые особой сентиментальной ценностью.

Вирмлинг зелёного дракона [Green Dragon Wyrmling]

Вирмлинги зелёных драконов нередко становятся пешками в хитроумных заговорах своих старших собратьев. Подглядывая за их агентами, вирмлинги перенимают искусство манипуляции. Добившись достаточного влияния и заручившись подручными, они покидают своих наставников, чтобы завоевать собственные территории и воплотить в жизнь зловещие замыслы.

Молодой зелёный дракон [Young Green Dragon]

Молодые зелёные драконы обычно управляют шайками эттеркапов, кобольдов, воров и других трусливых прислужников, стараясь держаться подальше от более могущественных злобных драконов. Со временем угнетение слабых существ и накопление бессмысленных богатств приедается им, и они начинают искать более амбициозные способы удовлетворить своё честолюбие.

Вирмлинг зелёный дракон [Green Dragon Wyrmling]

Средний дракон (цветной), законопослушный злой

КД 17 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 38 (7к8 + 7)

Скорость 30 фт., летая 60 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	12	+1	+3	**Тел**	13	+1	+1
Инт	14	+2	+2	**Мдр**	11	+0	+2	**Хар**	13	+1	+1

Навыки Внимательность +4, Скрытность +3

Иммунитет ядовитый; отравленный

Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., ПВ 14

Языки драконий

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 2 атаки *Разрыванием.*

Разрывание. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) рубящего урона + 3 (1к6) урона ядом.

Ядовитое дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 11, каждое существо в 15-футовом конусе. *Провал:* 21 (6к6) урона ядом. *Успех:* половина урона.

Молодой зелёный дракон [Young Green Dragon]

Большой дракон (цветной), законопослушный злой

КД 18 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 136 (16к10 + 48)

Скорость 40 фт., летая 80 фт., плавая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+4	**Лов**	12	+1	+4	**Тел**	17	+3	+3
Инт	16	+3	+3	**Мдр**	13	+1	+4	**Хар**	15	+2	+2

Навыки Обман +5, Внимательность +7, Скрытность +4

Иммунитет ядовитый; отравленный

Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 17

Языки общий, драконий

ПО 8 (Опыт 3900; БМ +3)

Особенности

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием.*

Разрывание. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) рубящего урона + 7 (2к6) урона ядом.

Ядовитое дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 14, каждое существо в 30-футовом конусе. *Провал:* 42 (12к6) урона ядом. *Успех:* половина урона.

Взрослый зелёный дракон [Adult Green Dragon]

Огромный дракон (цветной), законопослушный злой

КД 19 **Инициатива:** +11 (21)

Хиты 207 (18к12 + 90)

Скорость 40 фт., летая 80 фт., плавая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	23	+6	+6	**Лов**	12	+1	+6	**Тел**	21	+5	+5
Инт	18	+4	+4	**Мдр**	15	+2	+7	**Хар**	18	+4	+4

Навыки Обман +9, Внимательность +12, Убеждение +9, Скрытность +6

Иммунитет ядовитый; отравленный

Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 22

Языки общий, драконий

ПО 15 (Опыт 13000 или 15000 в логове; БМ +5)

Особенности

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

Легендарное сопротивление (3/день или 4/день в логове). Если провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием*. Он может заменить 1 атаку *Использованием заклинаний*, чтобы наложить заклинание Пронзание разума (версии 3 уровня).

Разрывание. *Рукопашная атака:* +11, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 15 (2к8 + 6) рубящего урона + 7 (2к6) урона ядом.

Ядовитое дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 18, каждое существо в 60-футовом конусе. *Провал:* 56 (16к6) урона ядом. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 17, +9 к попаданию атаками):

По желанию: Обнаружение магии, Пронзание разума (версии 3 уровня)

1/день: Обет

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Ментальный всплеск.** Дракон *Использованием заклинаний* накладывает Пронзание разума (версии 3 уровня).
- **Ядовитые миазмы.** *Спасбросок Телосложения:* Сл. 17, каждое существо в сфере с радиусом 20 фт. с центром в видимой точке в пределах 90 фт. *Провал:* 7 (2к6) урона ядом и цель получает штраф -2 к КД до конца своего следующего хода. *Успех или провал:* дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку *Разрыванием*.

Взрослый зелёный дракон преследует свою добычу.
Alexander Ostrowski
Оригинал

Взрослый зелёный дракон [Adult Green Dragon]

Слова взрослых зелёных драконов опасны не меньше, чем их ядовитое дыхание. Они — искусные интриганы, гордящиеся тем, насколько сильно влияют на сообщества, что обитают рядом с их логовами. Эти создания одержимы сбором сведений и формируют разветвлённые шпионские сети. Многие из них осваивают магические приёмы слежки или подавления воли, а также ловко направляют искателей приключений на поиски утраченных артефактов, которые помогут им укрепить власть.

Древний зелёный дракон [Ancient Green Dragon]

Древние зелёные драконы — легендарные существа, которые редко показываются как своим слугам, так и врагам. При помощи магии и искусно замаскированных агентов они сеют недоверие между союзниками и подтачивают благородные начинания. Когда связь доверия даёт трещину, драконы извлекают из этого выгоду, умножая собственные богатства и власть. Со временем их амбиции выходят за пределы привычных владений — они стремятся подчинить себе целые империи, иные планы или даже саму смерть.

Логова зелёных драконов

Зелёные драконы селятся в древних лесах, часто превращая рощи исполинских деревьев в укреплённые комплексы из переплетённых ветвей, полых стволов и пещер, спрятанных среди корней-великанов. Иногда они обосновываются и в заросших развалинах, особенно в бывших обителях тех, кого им удалось сокрушить.

Местность с логовом дракона искажается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Звери шпионы. Крошечные звери магическим образом получают способность понимать драконий язык и могут телепатически общаться с драконом, если находятся в пределах 1 мили от логова.

Ядовитые заросли. Обычные растения, растущие в пределах 1 мили от логова, отравляют воздух вокруг них. Каждый раз, когда существо, (кроме дракона или его союзников) завершает продолжительный отдых в этой области, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 15 или будет отравлено в течение 1 часа.

Если дракон умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются.

Древний зелёный дракон [Ancient Green Dragon]

Громадный дракон (цветной), законопослушный злой

КД 21 **Инициатива:** +15 (25)

Хиты 402 (23к20 + 161)

Скорость 40 фт., летая 80 фт., плавая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	27	+8	+8	**Лов**	12	+1	+8	**Тел**	25	+7	+7
Инт	20	+5	+5	**Мдр**	17	+3	+10	**Хар**	22	+6	+6

Навыки Обман +13, Внимательность +17, Убеждение +13, Скрытность +8

Иммунитет ядовитый; отравленный

Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 27

Языки общий, драконий

ПО 22 (Опыт 41000 или 50000 в логове; БМ +7)

Особенности

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

Легендарное сопротивление (4/день или 5/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием.* Он может заменить 1 атаку *Использованием заклинаний*, чтобы наложить заклинание Пронзание разума (версии 5 уровня).

Разрывание. *Рукопашная атака:* +15, досягаемость 15 фт. *Попадание:* 17 (2к8 + 8) рубящего урона + 10 (3к6) урона ядом.

Ядовитое дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 22, каждое существо в 90-футовом конусе. *Провал:* 77 (22к6) урона ядом. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 21, +13 к попаданию атаками):

По желанию: Обнаружение магии, Пронзание разума (версии 5 уровня)

1/день каждое: Обет, Изменение памяти

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Ментальный всплеск.** Дракон *Использованием заклинаний* накладывает Пронзание разума (версии 5 уровня).
- **Ядовитые миазмы.** *Спасбросок Телосложения:* Сл. 21, каждое существо в сфере с радиусом 30 фт. с центром в видимой точке в пределах 90 фт. *Провал:* 17 (5к6) урона ядом и цель получает штраф -2 к КД до конца своего следующего хода. *Успех или провал:* дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку *Разрыванием.*

Древний зелёный дракон управляет судьбами своих пешек из глубины своего лесного логова.
Alexander Ostrowski
Оригинал

Вирмлинг красный дракон. Оригинал

Красные драконы [Red Dragons]

Драконы жадности и разрушения

Среда обитания: холмы, горы.

Сокровища: любые.

Красные драконы завладевают всем, чего пожелают, и обращают в пепел всё, что осмеливается встать у них на пути. Эти цветные драконы неутолимо жаждут большего — будь то магия, территории, сокровища или что угодно ещё, лишь бы их жестокие амбиции продолжали разгораться.

Красные драконы обустраивают свои логова среди неприступных утёсов и грозных вулканов. Внутри они собирают и яростно оберегают невиданные горы сокровищ, а многие из них досконально помнят, какие именно богатства накопили и где они лежат. Если что-то пропадает, красный дракон впадает в неистовство. Он не успокоится, пока его сокровища не вернутся на место, а виновные не сгорят в огне.

Красные драконы провозглашают себя величайшими среди всех драконов, а значит — непревзойдёнными и среди всех существ. Для них грабёж и завоевание — неотъемлемое право, ведь их сокровищам нет лучшего пристанища, чем собственные горы богатств, а прочие создания, по их мнению, должны считать за честь им служить.

Вирмлинг красного дракона [Red Dragon Wyrmling]

Вирмлинги красных драконов с рождения являются олицетворением разрушительной силы. С ранних лет они испытывают подлинное наслаждение, когда поджигают предметы и живых существ. Порой они воздерживаются от огня, предпочитая вселять в жертв ужас и принуждать их подчиняться приказам и приносить дары.

Вирмлинг красный дракон [Red Dragon Wyrmling]

Средний дракон (цветной), хаотичный злой

КД 17 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 75 (10к8 + 30)

Скорость 30 фт., летая 60 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+4	**Лов**	10	+0	+2	**Тел**	17	+3	+3
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	11	+0	+2	**Хар**	15	+2	+2

Навыки Внимательность +4, Скрытность +2

Иммунитет огненный

Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., ПВ 14

Языки драконий

ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 2 атаки *Разрыванием.*

Разрывание. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 9 (1к10 + 4) рубящего урона + 3 (1к6) урона огнём.

Огненное дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 13, каждое существо в 15-футовом конусе. *Провал:* 24 (7к6) урона огнём. *Успех:* половина урона.

Молодой красный дракон [Young Red Dragon]

Молодые красные драконы считаются одними из наиболее непредсказуемых представителей своего рода. Они разыскивают земли с изобилием сокровищ и потенциальных приспешников, совершая дерзкие набеги, устраивая пожары и запугивая врагов, чтобы упрочнить собственную власть. Если они не встречают существенного сопротивления, то закрепляются на этих территориях и начинают царствование ужаса, способное длиться веками.

Молодой красный дракон [Young Red Dragon]

Большой дракон (цветной), хаотичный злой

КД 18 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 178 (17к10 + 85)

Скорость 40 фт., летая 80 фт., лазая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	23	+6	+6	**Лов**	10	+0	+4	**Тел**	21	+5	+5
Инт	14	+2	+2	**Мдр**	11	+0	+4	**Хар**	19	+4	+4

Навыки Внимательность +8, Скрытность +4

Иммунитет огненный

Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 18

Языки общий, драконий

ПО 10 (Опыт 5900; БМ +4)

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием.*

Разрывание. *Рукопашная атака:* +10, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 13 (2к6 + 6) рубящего урона + 3 (1к6) урона огнём.

Огненное дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 17, каждое существо в 30-футовом конусе. *Провал:* 56 (16к6) урона огнём. *Успех:* половина урона.

Взрослый красный дракон высвобождает свою ярость, превращая город в руины.
Joshua Raphael
Оригинал

Взрослый красный дракон [Adult Red Dragon]

Огромный дракон (цветной), хаотичный злой

КД 19 **Инициатива:** +12 (22)
Хиты 256 (19к12 + 133)
Скорость 40 фт., летая 80 фт., лазая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	27	+8	+8	**Лов**	10	+0	+6	**Тел**	25	+7	+7
Инт	16	+3	+3	**Мдр**	13	+1	+7	**Хар**	23	+6	+6

Навыки Внимательность +13, Скрытность +6
Иммунитет огненный
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 23
Языки общий, драконий
ПО 17 (Опыт 18000 или 20000 в логове; БМ +6)

Особенности

Легендарное сопротивление (3/день или 4/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием.* Он может заменить 1 атаку *Использованием заклинаний*, чтобы наложить заклинание Палящий луч.

Разрывание. *Рукопашная атака:* +14, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 13 (1к10 + 8) рубящего урона + 5 (2к4) урона огнём.

Огненное дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 21, каждое существо в 60-футовом конусе. *Провал:* 59 (17к6) урона огнём. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 20, +12 к попаданию атаками):

По желанию: Приказ (версии 2 уровня), Обнаружение магии, Палящий луч
1/день: Огненный шар

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Властный облик.** Дракон *Использованием заклинаний* накладывает Приказ (версии 2 уровня). Дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Огненные лучи.** Дракон *Использованием заклинаний* накладывает Палящий луч. Дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку *Разрыванием.*

Взрослый красный дракон [Adult Red Dragon]

Взрослые красные драконы — прирождённые тираны, претендующие на обширные владения и способные подчинить себе целые армии либо обладать огромными магическими ресурсами. Обычно они не принимают во внимание королевства и притязания слабых созданий, рассматривая целые города как свои законные владения. Однако большинство красных драконов — невнимательные правители, десятилетиями предающиеся собственному комфорту, обожают накапливать сокровища и увлекаются магическими исследованиями в глубинах своего логова. Но стоит им вновь обратить взор на подвластные земли и увидеть там нечто им неугодное, как целые территории могут сгореть в неугасающем пламени.

Древний красный дракон [Ancient Red Dragon]

Древние красные драконы — одни из самых устрашающих и разрушительных созданий во всём многообразии миров. Лишь единицы способны выстоять перед яростью древнего красного дракона, когда тот решает стереть всё вокруг с лица земли. Их неуёмная жадность не уступает сокрушительному могуществу: эти драконы собирают колоссальные сокровищницы, наполненные легендарными артефактами и магическими предметами. Их логова простираются в глубины вулканических разломов и зачастую пересекают границы иных планов бытия, откуда они призывают себе на службу обитателей Плана огня или Нижних планов.

Логова красных драконов

Красные драконы возводят свои логова в дымящихся, недоступных местах: вулканических горах, пылающих пустошах и руинах, отобранных у других обитателей.

Местность с логовом дракона искажается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Жгучий жар. Область в пределах 1 мили от логова является областью экстремальной жары. Горящее существо или объект получает дополнительно 1к4 урона огнём в начале каждого своего хода.

Тлеющий туман. Область в пределах 1 мили от логова слабо заслонена облаками пепла. Каждый раз, когда существо (кроме дракона или его союзников) завершает продолжительный отдых в этой области, это существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 15 или будет отравлено на 1 час.

Если дракон умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются.

Древний красный дракон [Ancient Red Dragon]

Громадный дракон (цветной), хаотичный злой

КД 22 **Инициатива:** +14 (24)

Хиты 507 (26к20 + 234)

Скорость 40 фт., летая 80 фт., лазая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	30	+10	+10	**Лов**	10	+0	+7	**Тел**	29	+9	+9
Инт	18	+4	+4	**Мдр**	15	+2	+9	**Хар**	27	+8	+8

Навыки Внимательность +16, Скрытность +7

Иммунитет огненный

Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 26

Языки общий, драконий

ПО 24 (Опыт 62000 или 75000 в логове; БМ +7)

Особенности

Легендарное сопротивление (4/день или 5/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием.* Он может заменить 1 атаку *Использованием заклинаний*, чтобы наложить заклинание Палящий луч (версии 3 уровня).

Разрывание. *Рукопашная атака:* +17, досягаемость 15 фт. *Попадание:* 19 (2к8 + 10) рубящего урона + 10 (3к6) урона огнём.

Огненное дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 24, каждое существо в 90-футовом конусе. *Провал:* 91 (26к6) урона огнём. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 23, +15 к попаданию атаками):

По желанию: Приказ (версии 2 уровня), Обнаружение магии, Палящий луч (версии 3 уровня)

1/день каждое: Огненный шар (версии 6 уровня), Наблюдение

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Властный облик.** Дракон *Использованием заклинаний* накладывает Приказ (версии 2 уровня). Дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Огненные лучи.** Дракон *Использованием заклинаний* накладывает Палящий луч (версии 3 уровня). Дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку *Разрыванием.*

Даже самые храбрые души спасаются от нападения древнего красного дракона.
Joshua Raphael
Оригинал

Вирмлинг синий дракон. Оригинал

Синие драконы [Blue Dragons]

Драконы тирании и бурь

Среда обитания: побережье, пустыня.

Сокровища: реликвии.

Синие драконы — это цветные драконы, надменные и властные, жаждущие господства. Они ревностно собирают последователей так же, как другие драконы копят сокровища. Их цель — превратить подвластные им земли в империи, которых будут бояться целые нации.

Синие драконы обладают резкими чертами, грозным рогом и чешуёй, оттенки которой варьируются от сапфирового до цвета грозового неба. Местом обитания они выбирают пустыни и пустоши, особенно в местах с величественными шпилями, с которых можно обозревать окрестности на многие мили. Они ищут логова в местах, обладающих символической властью, например, в заброшенных крепостях великанов, среди колоссов павших империй или возле монументов, воздвигнутых их последователями.

В роскошных сокровищницах синих драконов можно обнаружить регалии правителей и шедевры искусства. Эти драконы не интересуются обычными или несовершенными ценностями, отдавая предпочтение уникальным драгоценным камням, коронам свергнутых монархов и магическим предметам, способным распространять их влияние.

Вирмлинг синий дракон [Blue Dragon Wyrmling]

Вирмлинги синих драконов зачастую служат более могущественным созданиям, перенимая искусство управления и внушая страх слабым существам. Многие из них, поначалу преданные своим покровителям, со временем, окрепнув в силе и амбициях, предают или покидают их. Эти вирмлинги подчиняют себе небольшие группы сторонников, одаривая их скромными сокровищами и суля будущую власть.

Вирмлинг синий дракон [Blue Dragon Wyrmling]

Средний дракон (цветной), законопослушный злой

КД 17 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 65 (10к8 + 20)

Скорость 30 фт., летая 60 фт., копая 15 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	10	+0	+2	**Тел**	15	+2	+2
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	11	+0	+2	**Хар**	15	+2	+2

Навыки Внимательность +4, Скрытность +2

Иммунитет электрический

Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., ПВ 14

Языки драконий

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 2 атаки *Разрыванием.*

Разрывание. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 8 (1к10 + 2) рубящего урона + 3 (1к6) урона электричеством.

Электрическое дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 12, каждое существо в линии длиной 30 фт. и шириной 5 фт. *Провал:* 21 (6к6) урона электричеством. *Успех:* половина урона.

Молодой синий дракон [Young Blue Dragon]

Молодые синие драконы стремятся утвердиться как грозная сила. Часто они захватывают отдалённые поселения, чтобы править ими, или древние руины, где могут отыскать магические способы усилить свою мощь. Такие драконы могут на время объединяться с другими драконами или опасными злодеями, чтобы привлечь последователей и укрепить своё влияние.

Молодой синий дракон [Young Blue Dragon]

Большой дракон (цветной), законопослушный злой

КД 18 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 152 (16к10 + 64)

Скорость 40 фт., летая 80 фт., копая 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	21	+5	+5	**Лов**	10	0	+4	**Тел**	19	+4	+4
Инт	14	+2	+2	**Мдр**	13	+1	+5	**Хар**	17	+3	+3

Навыки Внимательность +9, Скрытность +4

Иммунитет электрический

Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 19

Языки общий, драконий

ПО 9 (Опыт 5000; БМ +4)

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием.*

Разрывание. *Рукопашная атака:* +9, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) рубящего урона + 5 (1к10) урона электричеством.

Электрическое дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 16, каждое существо в линии длиной 60 фт. и шириной 5 фт. *Провал:* 55 (10к10) урона электричеством. *Успех:* половина урона.

Взрослый синий дракон вторгается на территорию серебряного дракона-конкурента.
Antonio J. Manzanedo
Оригинал

Взрослый синий дракон [Adult Blue Dragon]

Огромный дракон (цветной), законопослушный злой

КД 19 **Инициатива:** +10 (20)

Хиты 212 (17к12 + 102)

Скорость 40 фт., летая 80 фт., копая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	25	+7	+7	**Лов**	10	+0	+5	**Тел**	23	+6	+6
Инт	16	+3	+3	**Мдр**	15	+2	+7	**Хар**	20	+5	+5

Навыки Внимательность +12, Скрытность +5

Иммунитет электрический

Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 22

Языки общий, драконий

ПО 16 (Опыт 15000 или 18000 в логове; БМ +5)

Особенности

Легендарное сопротивление (3/день или 4/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием.* Он может заменить 1 атаку *Использованием заклинаний*, чтобы наложить заклинание Дребезги.

Разрывание. *Рукопашная атака:* +12, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 16 (2к8 + 7) рубящего урона + 5 (1к10) урона электричеством.

Электрическое дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 19, каждое существо в линии длиной 90 фт. и шириной 5 фт. *Провал:* 60 (11к10) урона электричеством. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 18, +9 к попаданию атаками):

По желанию: Обнаружение магии, Невидимость, Волшебная рука, Дребезги

1/день каждое: Наблюдение, Послание

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Скрытый полёт.** Дракон *Использованием заклинаний* накладывает Невидимость и перемещается на половину своей скорости полёта. Дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Удар звуком.** Дракон *Использованием заклинаний* накладывает Дребезги. Дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Удар хвостом.** Дракон совершает 1 атаку *Разрыванием.*

Взрослый синий дракон [Adult Blue Dragon]

Взрослые синие драконы управляют небольшими империями из порабощённых последователей, подпольных преступных сетей или культовых анклавов. Постоянно настороженные и подозрительные к соперникам, они выстраивают сложные заговоры, чтобы уничтожить врагов, проверить верность слуг и закрепить своё господство на столетия.

Древний синий дракон [Ancient Blue Dragon]

Древние синие драконы смотрят шире, чем простое доминирование над бренными смертными. Им важнее превзойти других драконов и самых могущественных обитателей мира. Если мировое господство кажется им слишком скучным или обыденным, то они могут стремиться обрести контроль над запредельными планами, межпланарными империями либо над самими силами мироздания — к примеру, над жизнью, бурями или временем.

Логова синих драконов

Синие драконы обитают в засушливых землях. Их логова порой становятся смертельными ловушками, предназначенными для уничтожения незваных гостей, или же великолепными цитаделями, откуда они плетут заговоры ради собственного возвышения.

Местность с логовом дракона искажается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Ямы. Карстовые ямы чаще образуются в области в пределах 1 мили от логова. Всякий раз, когда существо в этой области (кроме дракона и его союзников) заканчивает продолжительный отдых, бросьте 1к20. При результате 1 под существом открывается яма, и существо должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл. 15 или упасть на 2к4 × 10 фт. в яму.

Злобные бури. Пыльные вихри и грозы бушуют в пределах 1 мили от логова. Область становится слабо заслонённой.

Если дракон умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются.

Древний синий дракон [Ancient Blue Dragon]

Громадный дракон (цветной), законопослушный злой

КД 22 **Инициатива:** +14 (24)

Хиты 481 (26к20 + 208)

Скорость 40 фт., летая 80 фт., копая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	29	+9	+9	**Лов**	10	+0	+7	**Тел**	27	+8	+8
Инт	18	+4	+4	**Мдр**	17	+3	+10	**Хар**	25	+7	+7

Навыки Внимательность +17, Скрытность +7

Иммунитет электрический

Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 27

Языки общий, драконий

ПО 23 (Опыт 50000 или 62000 в логове; БМ +7)

Особенности

Легендарное сопротивление (4/день или 5/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием.* Он может заменить 1 атаку *Использованием заклинаний*, чтобы наложить заклинание Дребезги. (версия 3 уровня)

Разрывание. *Рукопашная атака:* +16, досягаемость 15 фт. *Попадание:* 18 (2к8 + 9) рубящего урона + 11 (2к10) урона электричеством.

Электрическое дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 23, каждое существо в линии длиной 120 фт. и шириной 10 фт. *Провал:* 88 (16к10) урона электричеством. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 22, +14 к попаданию атаками):

По желанию: Обнаружение магии, Невидимость, Волшебная рука, Дребезги (версия 3 уровня)

1/день каждое: Наблюдение, Послание

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Скрытый полёт.** Дракон *Использованием заклинаний* накладывает Невидимость и перемещается на половину своей скорости полёта. Дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Удар звуком.** Дракон *Использованием заклинаний* накладывает Дребезги (версия 3 уровня). Дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Удар хвостом.** Дракон совершает 1 атаку *Разрыванием.*

Разрушая оборону врага, древний синий дракон ведёт свои армии на завоевание.
Antonio J. Manzanedo
Оригинал

Чёрные драконы [Black Dragons]

Драконы разложения и отчаяния

Среда обитания: болота.

Сокровища: реликвии.

Чёрные драконы черпают удовольствие из страданий и разрушений. В то время как прочие цветные драконы плетут интриги ради могущества и богатств, эти драконы жаждут уничтожить всё, что видят, и царствовать среди опустевших руин.

Чёрные драконы — внушающие ужас создания с изогнутыми рогами и истощёнными мордами, напоминающими демонические черепа. Они обычно обитают в затхлых болотах, осыпающихся руинах или местах, изуродованных магией или природным разложением. Их кислотное дыхание оставляет неизгладимые следы в их владениях, стирая черты с древних статуй и нанося природе гниющие раны.

Чёрные драконы собирают потускневшие символы надежды и реликвии павших империй. Чем более ценным является сокровище, тем дороже оно для них — особенно, если именно они стали причиной его утраты.

Вирмлинг чёрный дракон [Black Dragon Wyrmling]

Вирмлинги чёрных драконов скрываются в болотах и грязных водоёмах, выслеживая подходящую добычу и слабых тварей, которых способны одолеть. В то время как более взрослые вирмлинги со временем находят собственные владения, только что вылупившиеся зачастую могут нападать друг на друга, стремясь к господству в пределах выводка и безжалостно уничтожая тех, которых не могут подчинить.

Вирмлинг чёрный дракон [Black Dragon Wyrmling]

Средний дракон (цветной), хаотичный злой

КД 17 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 30 фт., летая 60 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	14	+2	+4	**Тел**	13	+1	+1
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	11	+0	+2	**Хар**	13	+1	+1

Навыки Внимательность +4, Скрытность +4

Иммунитет кислотный

Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., ПВ 14

Языки драконий

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 2 атаки *Разрыванием.*

Разрывание. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) рубящего урона + 2 (1к4) урона кислотой.

Кислотное дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 11, каждое существо в линии длиной 15 фт. и шириной 5 фт. *Провал:* 22 (5к8) урона кислотой. *Успех:* половина урона.

Молодой чёрный дракон [Young Black Dragon]

Большинство молодых чёрных драконов обустраивают укромные логова — обычно это зловещие места, доступ к которым пролегает через гибельные руины или предательские болота. Они обожают использовать страх своих слуг в своих же интересах и могут терроризировать небольшие поселения или подчинять себе отряды кобольдов и троглодитов. Некоторые из них заключают союзы с могущественной нежитью, такой как рыцари смерти и вампиры, либо с пугающими аберрациями, как аболеты и куо-тоа.

Молодой чёрный дракон [Young Black Dragon]

Большой дракон (цветной), хаотичный злой

КД 18 **Инициатива:** +5 (15)

Хиты 127 (15к10 + 45)

Скорость 40 фт., летая 80 фт., плавая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+4	**Лов**	14	+2	+5	**Тел**	17	+3	+3
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	11	+0	+3	**Хар**	15	+2	+2

Навыки Внимательность +6, Скрытность +5

Иммунитет кислотный

Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 16

Языки общий, драконий

ПО 7 (Опыт 2900; БМ +3)

Особенности

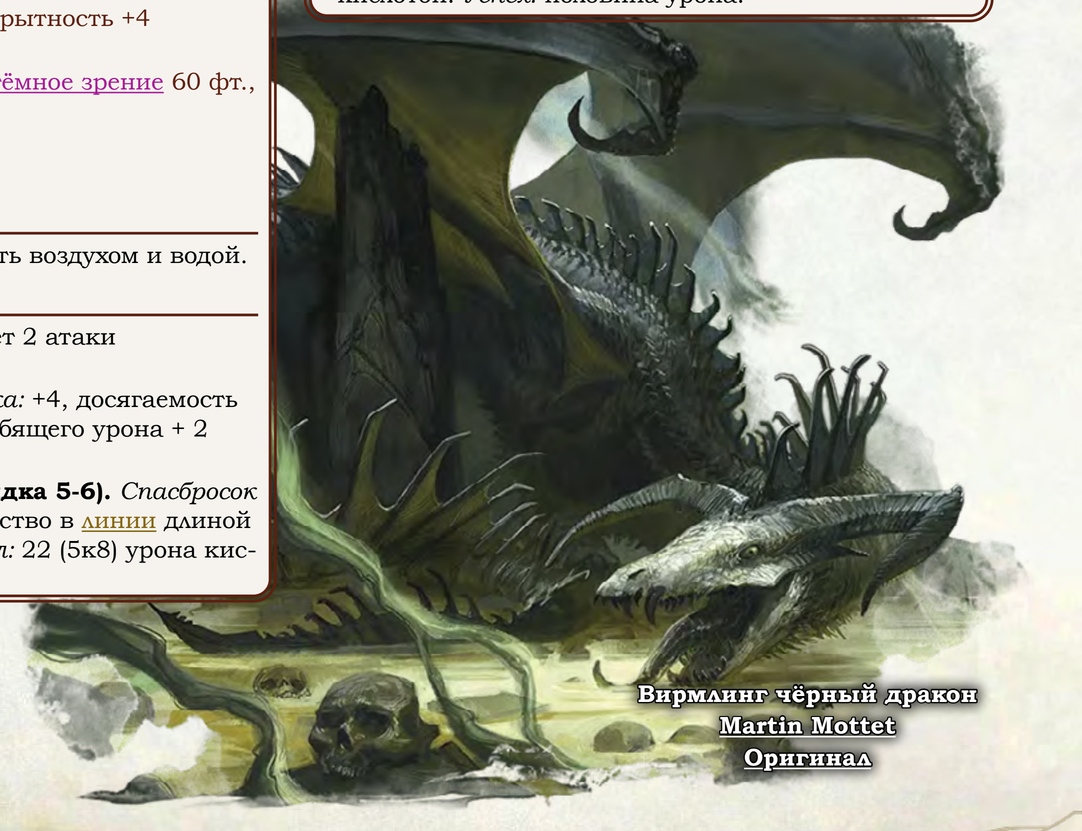
Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием.*

Разрывание. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 9 (2к4 + 4) рубящего урона + 3 (1к6) урона кислотой.

Кислотное дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 14, каждое существо в линии длиной 30 фт. и шириной 5 фт. *Провал:* 49 (14к6) урона кислотой. *Успех:* половина урона.



Вирмлинг чёрный дракон
Martin Mottet
Оригинал

Взрослый черный дракон своим кислотным дыханием растворяет защитников часовой крепости.
Martin Mottet
Оригинал

Взрослый чёрный дракон [Adult Black Dragon]

Огромный дракон (цветной), хаотичный злой

КД 19 **Инициатива:** +12 (22)
Хиты 195 (17к12 + 85)
Скорость 40 фт., летая 80 фт., плавая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	23	+6	+6	**Лов**	14	+2	+7	**Тел**	21	+5	+5
Инт	14	+2	+2	**Мдр**	13	+1	+6	**Хар**	19	+4	+4

Навыки Внимательность +11, Скрытность +7
Иммунитет кислотный
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 21
Языки общий, драконий
ПО 14 (Опыт 11500 или 13000 в логове; БМ +5)

Особенности

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

Легендарное сопротивление (3/день или 4/день в логове). Если провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием*. Он может заменить 1 атаку *Использованием заклинаний*, чтобы наложить заклинание Мельфова кислотная стрела (версии 3 уровня).

Разрывание. *Рукопашная атака:* +11, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 13 (2к6 + 6) рубящего урона + 4 (1к8) урона кислотой.

Кислотное дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 18, каждое существо в линии длиной 60 фт. и шириной 5 фт. *Провал:* 54 (12к8) урона кислотой. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 17, +9 к попаданию атаками):

По желанию: Обнаружение магии, Ужас, Мельфова кислотная стрела (версия 3 уровня)

1/день каждое: Едкий шар, Разговор с мёртвыми

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Облако насекомых.** *Спасбросок Ловкости:* Сл. 17, одно видимое существо в пределах 120 фт. *Провал:* 22 (4к10) урона ядом и цель получает помеху на поддержание концентрации до конца своего следующего хода. *Успех или провал:* дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Ужасающая внешность.** Дракон *Использованием заклинания* накладывает Ужас. Дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку *Разрыванием*.

Взрослый чёрный дракон [Adult Black Dragon]

Став взрослыми, чёрные драконы превращаются в одно из величайших воплощений ужаса на землях, которые они захватывают. Гнилостные болота и полные чудовищ руины становятся ещё мрачнее и разрастаются под влиянием взрослого чёрного дракона. Мрачные культисты и предсказатели конца света нередко собираются на службу к такому дракону, приводят с собой ужасную нежить, покорно подчиняющуюся чёрному дракону, и помогают ему насаждать разорение в ближайших оплотах красоты и мира.

Древний чёрный дракон [Ancient Black Dragon]

Древние чёрные драконы замышляют гибель целых королевств. Они ищут магию, позволяющую осквернять земли, воздвигать полчища нежити, подчинять исчадий и повторять магические катастрофы. Древние чёрные драконы стремятся создать обширные мёртвые владения, где они станут вершиной власти, превосходя всех, кто ещё сумеет выжит.

Логова чёрных драконов

Чёрные драконы находят пристанище в мрачных руинах, заражённых болотах и прочих местах, охваченных разложением.

Местность с логовом дракона искажается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Едкий туман. Вонючий и удушливый туман покрывает область в пределах 1 мили от логова, делая эту местность слабо заслонённой. Путешествие для существ (кроме дракона и его союзников) занимает в два раза больше обычного времени в этой области.

Гнилая вода. Источники воды в радиусе 1 мили от логова становятся сверхъестественно загрязнёнными. Существа (кроме дракона и его союзников), выпившие такую воду, должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл. 15 или получить состояние отравленный на 1 час.

Если дракон умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются.

Древний чёрный дракон [Ancient Black Dragon]

Громадный дракон (цветной), хаотичный злой

КД 22 **Инициатива:** +16 (26)

Хиты 367 (21к20 + 147)

Скорость 40 фт., летая 80 фт., плавая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	27	+8	+8	**Лов**	14	+2	+9	**Тел**	25	+7	+7
Инт	16	+3	+3	**Мдр**	15	+2	+9	**Хар**	22	+6	+6

Навыки Внимательность +16, Скрытность +9

Иммунитет кислотный

Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 26

Языки общий, драконий

ПО 21 (Опыт 33000 или 41000 в логове; БМ +7)

Особенности

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

Легендарное сопротивление (4/день или 5/день в логове). Если провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием*. Он может заменить 1 атаку *Использованием заклинаний*, чтобы наложить заклинание Мельфова кислотная стрела (версии 4 уровня).

Разрывание. *Рукопашная атака:* +15, досягаемость 15 фт. *Попадание:* 17 (2к8 + 8) рубящего урона + 9 (2к8) урона кислотой.

Кислотное дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 22, каждое существо в линии длиной 90 фт. и шириной 10 фт. *Провал:* 67 (15к8) урона кислотой. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 21, +13 к попаданию атаками):

По желанию: Обнаружение магии, Ужас, Мельфова кислотная стрела (версии 4 уровня)

1/день каждое: Сотворение нежити, Едкий шар (версии 5 уровня), Разговор с мёртвыми

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Облако насекомых.** *Спасбросок Ловкости:* Сл. 21, одно видимое существо в пределах 120 фт. *Провал:* 33 (6к10) урона ядом и цель получает помеху на поддержание концентрации до конца своего следующего хода. *Успех или провал:* дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Ужасающая внешность.** Дракон Использованием заклинания накладывает Ужас. Дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку *Разрыванием*.

Столь же ужасный, сколь и титанический. Древний чёрный дракон уничтожает нежелательную жизнь на своей опустошённой территории.

Martin Mottet

Оригинал

Fury Galluzzi
Оригинал

Другие драконы

Виверна [Wyvern]

Драконоподобный охотник с ядовитым жалом

Среда обитания: холмы, горы.

Сокровища: любые.

Виверны — это драконы-хищники в засаде, атакующие сверху. Эти территориальные охотники бьют клыками и хвостами с жалом на конце. Жало виверн сочатся смертельным ядом — болезненным токсином, которого боятся охотники на монстров и который высоко ценят алхимики.

Виверны агрессивны и занимают обширные владения вокруг гор, утёсов и развалин, где селятся. Несмотря на свою немалую силу, они нацеливаются на ничего не подозревающий скот и лагеря путешественников. Обычно виверны садятся лишь затем, чтобы добить существ, которых они ослабили своим ядом и налётами с воздуха. Существа, которые дают отпор или спасаются бегством, могут отпугнуть виверн, заставив их искать добычу попроще.

Одолев добычу, виверны уносят её в свои пещерные логова, чтобы съесть в безопасности или оставить на потом. Большинство виверн не копят сокровища, но их логова завалены вещами прежних жертв. Нередки случаи, когда виверны уносят вместе с добычей сундуки, телеги или даже небольшие лодки.

Виверна [Wyvern]

Большой дракон, без мировоззрения

КД 14 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 127 (15к10 + 45)

Скорость 30 фт., летая 80 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+4	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	16	+3	+3
Инт	5	-3	-3	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	6	-2	-2

Навыки Внимательность +4

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 14

Языки —

ПО 6 (Опыт 2300; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Виверна совершает 1 атаку *Укусом* и 1 атаку *Жалом.*

Удар. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) колющего урона.

Жало. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) колющего урона + 24 (7к6) урона ядом и цель отравлена до начала следующего хода виверны.

Волшебные дракончики [Faerie Dragons]

Капризные драконы-проказники

Среда обитания: лес.

Сокровища: инструменты.

Волшебные дракончики — проказники размером с кошку с чертами дракона, крыльями как у бабочки и чешуёй тёплых оттенков в молодости и холодных — во взрослом возрасте.

Молодой волшебный дракончик [Faerie Dragon Youth]

Молодые волшебные дракончики быстро прибегают к своему дыханию, вызывающему эйфорию, если сталкиваются с грубыми или чопорными существами.

Взрослый волшебный дракончик [Faerie Dragon Adult]

Проделки взрослых волшебных дракончиков часто направляют окружающих к тем, кто нуждается в помощи, или к ситуациям, требующим восстановления справедливости.

Взрослый волшебный дракончик [Faerie Dragon Adult]

Крошечный дракон, хаотичный добрый

КД 15 **Инициатива:** +5 (15)

Хиты 35 (10к4 + 10)

Скорость 10 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	3	-4	-4	**Лов**	20	+5	+5	**Тел**	13	+1	+1
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	14	+2	+2

Навыки Аркана +4, Внимательность +3, Скрытность +7

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 13

Языки драконий, сильван; телепатия 60 фт. (только с волшебными дракончиками)

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Сопротивление магии. Дракончик совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к4 + 5) колющего урона + 3 (1к6) урона психической энергией.

Дыхание эйфории (перезарядка 5-6). *Спасбросок Мудрости:* Сл. 13, каждое существо в 15-футовом конусе. *Провал:* цель недееспособна и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая на себе эффект при успехе. Через 1 минуту цель автоматически преуспевает. Пока цель недееспособна, она тратит всё своё перемещение, чтобы переместиться в случайном направлении.

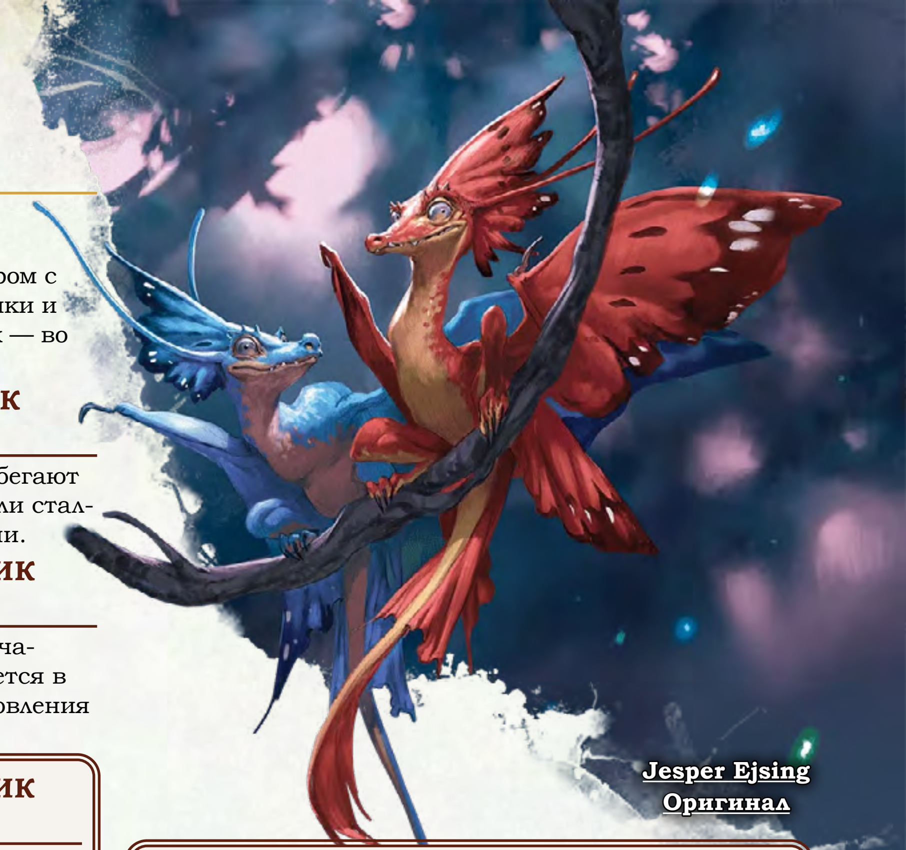
Использование заклинаний. Дракончик накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 13):

По желанию: Пляшущие огоньки, Волшебная рука, Малая иллюзия

1/день каждое: Мираж, Полиморф

Бонусные действия

Превосходная невидимость. Дракончик накладывает заклинание Высшая невидимость, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.*



Jesper Ejsing
Оригинал

Молодой волшебный дракончик [Faerie Dragon Youth]

Крошечный дракон, хаотичный добрый

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 21 (6к4 + 6)

Скорость 10 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	3	-4	-4	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	12	+1	+1
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	14	+2	+2

Навыки Аркана +3, Внимательность +3, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 13

Языки драконий, сильван; телепатия 60 фт. (только с волшебными дракончиками)

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Особенности

Сопротивление магии. Дракончик совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона + 2 (1к4) урона психической энергией.

Дыхание эйфории (перезарядка 5-6). *Спасбросок Мудрости:* Сл. 12, каждое существо в 15-футовом конусе. *Провал:* цель недееспособна до конца своего хода и тратит всё своё перемещение, чтобы переместиться в случайном направлении.

Использование заклинаний. Дракончик накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 12):

По желанию: Пляшущие огоньки, Волшебная рука, Малая иллюзия

Бонусные действия

Превосходная невидимость. Дракончик накладывает заклинание Высшая невидимость, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.*

Дракочерепаха [Dragon Turtle]

Древний повелитель подводных царств

Среда обитания: побережье, под водой.

Сокровища: любые.

Дракочерепахи — это могущественные создания с панцирями столь огромных размеров, что их порой принимают за целые острова, а мощные челюсти без труда могут раскусить корабль, словно сухую ветку. Пока одни из этих морских чудовищ мирно дремлют в пучинах, другие с ревнивой яростью оберегают свои обширные владения, извергая обжигающее дыхание на врагов и забирая себе всё, что тонет в морях или скользит по волнам. Порой они готовы помочь пиратам, подводным народам или морским культурам в обмен на дары для своих затонувших сокровищниц.

Многие дракочерепахи живут в уединённых логовах или покинутых руинах на большой глубине, оставаясь невиданными целыми поколениями. Подобно своим тёзкам из легенд, они живут несметное количество лет. Некоторые из них до сих пор помнят чудеса минувших эпох и великих личностей, когда-то пересекавших их владения. К таким дракочерепахам можно попытаться обратиться с просьбой поведать свои истории или провести путников через их земли — взамен на сокровища, которых они ещё не видели на морском дне.

Дракочерепаха [Dragon Turtle]

Громадный дракон, нейтральный

КД 20 **Инициатива:** +6 (16)

Хиты 356 (23к20 + 115)

Скорость 20 фт., плавая 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	25	+7	+7	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	20	+5	+11
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	12	+1	+7	**Хар**	12	+1	+1

Сопротивление огненный

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 11

Языки драконий, первичный (акван)

ПО 17 (Опыт 18000; БМ +6)

Особенности

Амфибия. Дракочерепаха может дышать воздухом и водой.

Действия

Мультиатака. Дракочерепаха совершает 3 атаки *Укусом*. Она может заменить 1 атаку атакой *Хвостом*.

Укус. *Рукопашная атака:* +13, досягаемость 15 фт. *Попадание:* 23 (3к10 + 7) колющего урона + 7 (2к6) урона огнём. Нахождение под водой не даёт сопротивление к этому урону огнём.

Хвост. *Рукопашная атака:* +13, досягаемость 15 фт. *Попадание:* 18 (2к10 + 7) дробящего урона. Если цель — существо с размером огромный или меньше, то она получает состояние лежащий ничком.

Паровое дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 19, каждое существо в 60-футовом конусе. *Провал:* 56 (16к6) урона огнём. *Успех:* половина урона. *Провал или успех:* нахождение под водой не даёт сопротивление к этому урону огнём.

Виктор Титов
Оригинал

Кобольды [Kobolds]

Плуты и слуги цветных драконов

Среда обитания: арктика, побережье, пустыня, лес, холмы, горы, болото, подземье, город.

Сокровища: вооружение.

Трусливые кузены цветных драконов, кобольды служат драконьим владыкам в роли воинов и слуг. Эти дерзкие вредители перенимают драконье поведение своих хозяев. Хотя их малый рост и безрассудство делают кобольдов слабо похожими на драконов, но они компенсируют недостаток свирепости рвением и изобретательностью. Особенно умело они создают ловушки и устраивают засады.

Чешуя кобольдов напоминает чешую цветных драконов, обитающих рядом с их логовами. В редких случаях кобольды обладают чертами, напоминающими металлических драконов или других драконоподобных существ.

Кобольд воин [Kobold Warrior]

Кобольды воины применяют тактику «бей и беги», чтобы нападать на врагов и защищать свои дома. Для избежания опасности, они часто используют небрежно сделанные ловушки.

Крылатый кобольд [Winged Kobold]

Некоторые кобольды рождаются с крыльями. Их сородичи называют их урдами, полагая, что они благословлены драконом или Тиамат, Королевой Драконов. Несмотря на своё привилегированное положение, крылатые кобольды столь же трусливы, как и их собратья, и в основном используют полёт, чтобы держаться подальше от врагов.

Кобольд воин [Kobold Warrior]

Маленький дракон, нейтральный

КД 14 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 7 (3к6 - 3)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	7	-2	-2	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	9	-1	-1
Инт	8	-1	-1	**Мдр**	7	-2	-2	**Хар**	8	-1	-1

Снаряжение 3 кинжала

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 8

Языки общий, драконий

ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Особенности

Тактика стаи. У кобольда есть преимущество при броске атаки против существа, если хотя бы один из союзников кобольда находится в пределах 5 футов от существа и союзник не недееспособный.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, кобольд совершает с помехой проверки характеристик и броски атаки.

Действия

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +4, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.

Крылатый кобольд [Winged Kobold]

Маленький дракон, нейтральный

КД 15 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 10 (4к6 - 4)

Скорость 30 фт., летая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	7	-2	-2	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	9	-1	-1
Инт	8	-1	-1	**Мдр**	7	-2	-2	**Хар**	8	-1	-1

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 8

Языки общий, драконий

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Особенности

Тактика стаи. У кобольда есть преимущество при броске атаки против существа, если хотя бы один из союзников кобольда находится в пределах 5 футов от существа и союзник не недееспособный.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, кобольд совершает с помехой проверки характеристик и броски атаки.

Действия

Клинок из зуба дракона. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Цветной плевок. *Дальнобойная атака:* +5, дистанция 30 фт. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) урона кислотой, холодом, огнём, электричеством или ядом (на выбор кобольда).

Полудракон [Half-Dragon]

Созданный драконами воитель

Среда обитания: любая.

Сокровища: вооружение.

Рождённые посредством магических обрядов с использованием сущности драконов, полудраконы служат своим создателям и своим собственным драконьим прихотям. Большинство полудраконов были сотворены цветными драконами, желающими заполучить слуг с отблеском их силы и величия. Полудраконы зачастую управляют остальными слугами злонамеренного дракона, либо действуют как его агенты, в тех местах, где явление их драконьего повелителя привлекло бы нежелательное внимание.

Полудраконы унаследовали черты характера и цели своего прародителя-дракона. Те, что напоминают цветных драконов, обычно ненавидят своего создателя, даже если стремятся к тем же целям. Полудраконы с признаками металлических драконов встречаются крайне редко, но могут возникнуть в результате магических несчастных случаев, безрассудных экспериментов волшебников или как последний акт умирающего дракона.

> «Какое благословение требует большего и вдохновляет на великие подвиги, чем кровь Тиамат?»
>
> — Вирмлорд Азарр Кул, полудракон

Полудракон [Half-Dragon]

Средний дракон, нейтральный

КД 18 **Инициатива:** +5 (15)

Хиты 105 (14к8 + 42)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+4	**Лов**	14	+2	+5	**Тел**	16	+3	+3
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	15	+2	+5	**Хар**	14	+2	+2

Навыки Атлетика+7, Внимательность +5, Скрытность +5

Сопротивление определяется особенностью *Драконье происхождение* ниже

Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., ПВ 15

Языки общий, драконий

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Особенности

Драконье происхождение Полудракон ведёт своё происхождение от дракона, связанного с одним из следующих типов урона (на выбор Мастера): кислотный, холодый, огненный, электрический или ядовитый. Этот выбор определяет и остальные аспекты статблока.

Действия

Мультиатака. Полудракон совершает 2 атаки *Когтём.*

Коготь. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 6 (1к4 + 4) рубящего урона + 7 (2к6) урона с типом от особенности *Драконье происхождение.*

Драконье дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 14, каждое существо в 30-футовом конусе. *Провал:* 28 (8к6) урона с типом от особенности *Драконье происхождение. Успех:* половина урона.

Бонусные действия

Прыжок. Полудракон прыгает на расстояние до 30 фт., тратя 10 фт. перемещения.

Псевдодракон [Pseudodragon]

Капризный и миниатюрный дракон

Среда обитания: побережье, пустыня, холмы, горы, город.

Сокровища: магия.

Псевдодраконы обитают в живописных диких местах, предпочитая те, где жизнь лёгкая, а добыча — мелкая и медлительная. Там они ведут себя как довольные драконы, создавая крошечные логова среди древних деревьев и суровых утёсов. Они заполняют эти логова блестящими камнями, яркими раковинами и бесхозными сокровищами, привлекающими их внимание, и яростно охраняют свои клады.

Псевдодраконы вырастают до размеров крупной домашней кошки; большинство из них покрыто красно-коричневой чешуёй. У некоторых встречается чешуя других оттенков или с узорами — отличительными знаками, не свойственными их более крупным драконим сородичам.

Многие маги пытаются подружиться с псевдодраконами, надеясь сделать их своими фамильярами. Интеллект существ и их устойчивость к магии делают их отличными спутниками, а в некоторых кругах заклинателей они считаются символами статуса.

Многие псевдодраконы предпочитают изысканные радости жизни. Эти крошечные драконы могут склониться к помощи тем, кто задобрит их подарками. И наоборот, маги, которые не должным образом балуют своих фамильяров-псевдодраконов, могут быть брошены без предупреждения. Бросьте или выберите вариант из таблицы «Подарки для псевдодракона», чтобы определить предпочтения псевдодракона в подарках.

Подарки для псевдодракона

1к10	Псевдодракон хочет...
1	Вычурные аксессуары, которые он может носить.
2	Сувениры от потерянного друга или хозяина.
3	Диковинные деликатесы — вроде омлета из яиц топороклюва или сыра из молока мамонта.
4	Вещи брата/сестры, соперника или хозяина.
5	Блестящие подарки — от драгоценных камней до морских раковин.
6	Мягкую подстилку и плюшевые игрушки.
7	Коронный десерт определённого повара.
8	Долгие процедуры красоты.
9	Услышать сказку на ночь или любимую песню.
10	Трофеи и громко звучащие титулы.

«Если вы хотите, чтобы псевдодракон был доволен, привыкайте считать, что это вы его фамильяр.»
— Джалларзи, спутница псевдодракона

Псевдодракон [Pseudodragon]

Крошечный дракон, нейтральный злой

КД 14 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 10 (3к4 + 3)

Скорость 15 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	6	-2	-2	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	13	+1	+1
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	10	+0	+0

Навыки Внимательность +5, Скрытность +4

Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., ПВ 15

Языки понимает общий и драконий, но не говорит

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Особенности

Сопротивление магии. Псевдодракон совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Псевдодракон совершает 2 атаки *Укусом.*

Укус. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.

Жало. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 23, одно видимое существо в пределах 5 фт. *Провал:* 5 (2к4) урона ядом и цель отравлена на 1 час. Пока цель отравлена, у неё состояние бессознательный, которое заканчивается, если цель получает урон или существо в пределах 5 фт. от цели действием будит её.

Теневой дракон таится среди проклятых руин в окружении теней, созданных его истощающим жизнь дыханием.
Justin Gerard
Оригинал

Теневые драконы [Shadow Dragons]

Развращённый тьмой дракон

Среда обитания: план (Царство теней), подземье.

Сокровища: любые.

Теневые драконы обитают в забытых, лишённых света местах. Хотя когда-то они могли быть другими видами драконов, влияние сил планов, отрицательной энергии или зловещей магии лишило их прежнего цвета и блеска. Вместо своего прежнего оружия дыхания теневые драконы извергают мрачные потоки, которые высасывают жизнь из всего, к чему прикасаются. Те, кто погибает от дыхания теневого дракона, восстают в виде теней, повинуясь его воле.

Теневые драконы, как правило, обитают в подземье, особенно в местах, связанных с Царством теней или другими мрачными планами. В некоторых случаях они могут затаиться в тёмных, осквернённых уголках тех мест, которые предпочитали до превращения в теневых драконов. Заросшие болота, забытые руины в пустынях и вулканы, наполненные пеплом, — всё это естественные логова для теневых драконов.

Как и многие другие драконы, теневые драконы собирают сокровища. Их вкусы, как правило, мрачны — они собирают монеты павших империй и черепа своих жертв.

Логова теневых драконов

Теневые драконы устраивают логова в местах тьмы и отчаяния — в проклятых руинах, глубинах подземья или в Царстве теней.

Местность с логовом дракона искажается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Негативная энергия. Каждый раз, когда существо в пределах 1 мили от логова восстанавливает хиты, оно вычитает 1к10 из количества восстановленных хитов.

Тлеющий туман. В пределах 1 мили от логова эффекты, которые обычно создают яркий свет, вместо этого создают тусклый свет, и существа получают преимущество на проверки Ловкости (Скрытность).

Если дракон умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются.

Молодой теневой дракон [Juvenile Shadow Dragon]

Средний дракон, хаотичный злой

КД 15 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 45 (6к8 + 18)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт., летая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	14	+2	+4	**Тел**	17	+3	+3
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	15	+2	+2

Навыки Внимательность +4, Скрытность +6

Сопротивление см. *Живая тень*

Иммунитет некротический

Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., ПВ 14

Языки общий, драконий

ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

Особенности

Живая тень. Находясь в тусклом свете или тьме дракон имеет сопротивление ко всему урону, кроме силовым полем, психической энергией и излучением.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, дракон совершает с помехой проверки характеристик и броски атаки.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 2 атаки *Разрыванием.*

Разрывание. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) рубящего урона + 3 (1к6) урона некротической энергией.

Теневое дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 13, каждое существо в 30-футовом конусе. *Провал:* 17 (5к6) урона некротической энергией. *Успех:* половина урона. *Провал или успех:* гуманоид, хиты которого уменьшились до 0 из-за урона этого дыхания, умирает и из его трупа поднимается тень. Тень находится под контролем дракона и разделяет с ним его инициативу, но действует сразу после дракона.

Бонусные действия

Скрытность в тени. В тусклом свете или тьме дракон выполняет действие засада.

> «Если вы и впрямь приключенцы из легенд и ищите великого теневого вирма, что таится под пиками Грома, то вернитесь в триумфе, неся прославленный Глаз Тени.»
>
> — Заманивание жертв в логово теневого дракона Аурглороасы

Теневой дракон [Shadow Dragon]

Огромный дракон, хаотичный злой

КД 16 **Инициатива:** +14 (24)

Хиты 189 (18к12 + 72)

Скорость 40 фт., лазая 40 фт., летая 80 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	21	+5	+5	**Лов**	19	+4	+9	**Тел**	18	+4	+4
Инт	14	+2	+2	**Мдр**	12	+1	+6	**Хар**	18	+4	+4

Навыки Внимательность +11, Скрытность +14

Сопротивление см. *Живая тень*

Иммунитет некротический

Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 21

Языки общий, драконий

ПО 13 (Опыт 10000 или 11500 в логове; БМ +5)

Особенности

Легендарное сопротивление (3/день или 4/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Живая тень. Находясь в тусклом свете или тьме дракон имеет сопротивление ко всему урону, кроме силовым полем, психической энергией и излучением.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, дракон совершает с помехой проверки характеристик и броски атаки.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием.*

Разрывание. *Рукопашная атака:* +10, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) рубящего урона + 3 (1к6) урона некротической энергией.

Теневое дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 17, каждое существо в 60-футовом конусе. *Провал:* 35 (10к6) урона некротической энергией. *Успех:* половина урона. *Провал или успех:* гуманоид, хиты которого уменьшились до 0 из-за урона этого дыхания, умирает и из его трупа поднимается тень. Тень находится под контролем дракона и разделяет с ним его инициативу, но действует сразу после дракона.

Бонусные действия

Скрытность в тени. В тусклом свете или тьме дракон выполняет действие засада.

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Завеса тени.** Дракон применяет *Скрытность в тени* и 1 видимое существо по выбору дракона в пределах 10 фт. получает 10 (3к6) урона некротической энергией. Дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода
- **Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку *Разрыванием.*

Звери

Используйте эти статблоки, чтобы представить существ, названных в их честь, или других похожих существ. Например, статблок пантеры может также представлять горного льва, а статблок гигантского козла — бизона. Любой из этих статблоков также может использоваться для фантастических животных с отличительными именами и косметическими особенностями, уникальными для ваших приключений в D&D.

Динозавры

Аллозавр [Allosaurus]

Большой зверь (динозавр), без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 51 (6к10 + 18)

Скорость 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+4	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	17	+3	+3
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	5	-3	-3

Навыки Внимательность +5

Чувства ПВ 15

Языки —

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 15 (2к10 + 4) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) рубящего урона. Если цель — существо с размером большой и аллозавр переместился по прямой на 30 фт. и более непосредственно перед попаданием, то цель получает дополнительно 10 (3к6) колющего урона, ложится ничком и аллозавр может совершить по ней атаку *Укусом.*

Архелон [Archelon]

Огромный зверь (динозавр), без мировоззрения

КД 17 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 90 (12к12 + 12)

Скорость 20 фт., плавая 80 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	13	+1	+1
Инт	4	-3	-3	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	6	-2	-2

Навыки Скрытность +5

Чувства ПВ 12

Языки —

ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

Особенности

Амфибия. Архелон может дышать воздухом и водой.

Действия

Мультиатака. Архелон совершает 2 атаки Укусом.

Укус. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 14 (3к6 + 4) колющего урона.

Анкилозавр [Ankylosaurus]

Огромный зверь (динозавр), без мировоззрения

КД 15 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 68 (8к12 + 16)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+6	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	15	+2	+2
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	5	-3	-3

Чувства ПВ 11

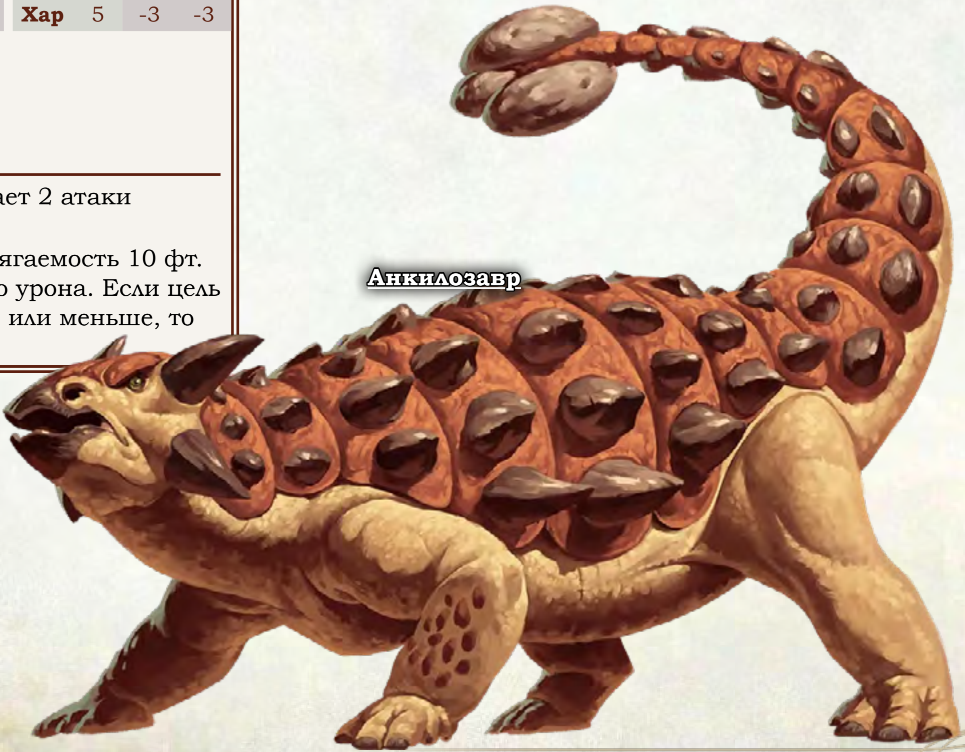
Языки —

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Анкилозавр совершает 2 атаки *Хвостом.*

Хвост. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 9 (1к10 + 4) дробящего урона. Если цель — существо с размером огромный или меньше, то она ложится ничком.



Плезиозавр [Plesiosaurus]

Большой зверь (динозавр), без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 68 (8к10 + 24)

Скорость 20 фт., плавая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	16	+3	+3
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	5	-3	-3

Навыки Внимательность +3, Скрытность +4

Чувства ПВ 13

Языки —

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Задержка дыхания. Плезиозавр может задержать дыхание на 1 час.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) колющего урона.

Птеранодон [Pteranodon]

Средний зверь (динозавр), без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 13 (3к8)

Скорость 10 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	12	+1	+1	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	10	+0	+0
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	9	-1	-1	**Хар**	5	-3	-3

Навыки Внимательность +1

Чувства ПВ 11

Языки —

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Особенности

Облёт. Птеранодон не вызывает провоцированную атаку, когда вылетает из зоны досягаемости врага.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Трицератопс [Triceratops]

Огромный зверь (динозавр), без мировоззрения

КД 14 **Инициатива:** -1 (9)

Хиты 114 (12к12 + 36)

Скорость 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	22	+6	+6	**Лов**	9	-1	-1	**Тел**	17	+3	+3
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	5	-3	-3

Чувства ПВ 10

Языки —

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Трицератопс совершает 2 атаки *Рогами.*

Рог. *Рукопашная атака:* +9, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 19 (2к12 + 6) колющего урона. Если цель — существо с размером огромный или меньше и если трицератопс переместился по прямой перед попаданием к цели как минимум на 20 фт., то цель получает дополнительно 9 (2к8) колющего урона и ложится ничком.

Тираннозавр Рекс [Tyrannosaurus Rex]

Огромный зверь (динозавр), без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 136 (13к12 + 52)

Скорость 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	25	+7	+10	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	19	+4	+4
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+4	**Хар**	9	-1	-1

Навыки Внимательность +4

Чувства ПВ 14

Языки —

ПО 8 (Опыт 3900; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Тираннозавр совершает атаку *Укусом* и атаку *Хвостом.*

Укус. *Рукопашная атака:* +10, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 33 (4к12 + 7) колющего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она схвачена (Сл. освобождения 17). Пока цель схвачена, она опутана и не может быть целью атаки *Хвостом* этого тираннозавра.

Хвост. *Рукопашная атака:* +10, досягаемость 15 фт. *Попадание:* 25 (4к8 + 7) дробящего урона. Если цель — существо с размером огромный или меньше, то она ложится ничком.

Гигантские звери

Гигантская акула [Giant Shark]

Огромный зверь, без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 92 (8к12 + 40)

Скорость 5 фт., плавая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	23	+6	+6	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	21	+5	+5
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	5	-3	-3

Навыки Внимательность +3

Чувства слепое зрение 60 фт., ПВ 13

Языки —

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Особенности

Дыхание под водой. Акула может дышать только под водой.

Действия

Мультиатака. Акула совершает 2 атаки Укусом.

Укус. *Рукопашная атака:* +9 (с преимуществом, если у цели не все хиты), досягаемость 5 фт. *Попадание:* 22 (3к10 + 6) колющего урона.

Гигантская гиена [Giant Hyena]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 45 (6к10 + 12)

Скорость 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	14	+2	+2
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Внимательность +3

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 13

Языки —

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) колющего урона.

Бонусные действия

Буйство (1/день). Сразу после нанесения урона окровавленному существу гиена может переместиться на расстояние до половины своей скорости и совершить 1 атаку *Укусом.*

Гигантская жаба [Giant Toad]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 11 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 39 (6к10 + 6)

Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	13	+1	+1
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	3	-4	-4

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки —

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Особенности

Амфибия. Жаба может дышать воздухом и водой.

Прыжок с места. Жаба совершает прыжки в длину на расстояние до 20 фт. и прыжки в высоту на расстояние до 10 фт., хоть с разбегом, хоть без него.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона + 5 (2к4) урона ядом. Если цель [illegible]ущество с размером средний или меньше, то [illegible] схвачена (Сл. освобождения 12).

Проглатывание. Жаба проглатывает цель с размером маленький или меньше, если она схвачена (она может проглотить только 1 существо за раз). Существо перестаёт быть схваченным. Пока существо проглочено оно ослеплено и опутано, а также получает полное укрытие от атак и других эффектов снаружи. В начале каждого хода жабы существо получает 10 (3к6) урона кислотой. Проглотив цель, лягушка не может атаковать *Укусом.* Если жаба умирает, то проглоченная цель больше не опутана и может выбраться из его трупа, потратив 5 фт. перемещения, оказываясь лежащей ничком.

Гигантская крыса [Giant Rat]

Маленький зверь, без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 7 (2к6)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	7	-2	-2	**Лов**	16	+3	+5	**Тел**	11	+0	+0
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	4	-3	-3

Навыки Внимательность +2

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 12

Языки —

ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Особенности

Тактика стаи. У крысы есть преимущество при броске атаки против существа, если хотя бы один из союзников крысы находится в пределах 5 футов от существа и союзник не недееспособный.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона.

Гигантская куница [Giant Weasel]

Средний зверь, без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 9 (2к8)

Скорость 40 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	11	+0	+0	**Лов**	17	+3	+3	**Тел**	10	+0	+0
Инт	4	-3	-3	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	5	-3	-3

Навыки Акробатика +5, Внимательность +3, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 13

Языки —

ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона.

Гигантская летучая мышь [Giant Bat]

Крошечный зверь, без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 22 (4к10)

Скорость 10 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	11	+0	+0
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	6	-2	-2

Чувства слепое зрение 120 фт., ПВ 11

Языки —

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (2к4 + 1) колющего урона.

Гигантская лягушка [Giant Frog]

Средний зверь, без мировоззрения

КД 11 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 18 (4к8)

Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	12	+1	+1	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	11	+0	+0
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	3	-4	-4

Навыки Внимательность +2, Скрытность +4

Чувства тёмное зрение 30 фт., ПВ 12

Языки —

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Особенности

Амфибия. Лягушка может дышать воздухом и водой.

Прыжок с места. Лягушка совершает прыжки в длину на расстояние до 20 фт. и прыжки в высоту на расстояние до 10 фт., хоть с разбегом, хоть без него.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона. Если цель — существо с размером средний или меньше, то она схвачена (Сл. освобождения 11).

Проглатывание. Лягушка проглатывает цель с размером маленький или меньше, если она схвачена. Существо перестаёт быть схваченным. Пока существо проглочено оно ослеплено и опутано, а также получает полное укрытие от атак и других эффектов снаружи. Проглотив цель, лягушка не может атаковать *Укусом*. Если лягушка умирает, то проглоченная цель больше не опутана и может выбраться из его трупа, потратив 5 фт. перемещения, оказываясь лежачей ничком.

В конце следующего хода лягушки существо получает 5 (2к4) урона кислотой. Если этот урон не убивает цель, то лягушка её изрыгает и накладывает состояние лежащий ничком.

Гигантская многоножка [Giant Centipede]

Маленький зверь, без мировоззрения

КД 14 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 9 (2к6 + 2)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	5	-3	-3	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	12	+1	+1
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	7	-2	-2	**Хар**	3	-4	-4

Чувства слепое зрение 30 фт., ПВ 8

Языки —

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона и цель отравлена до начала следующего хода многоножки.

Гигантская обезьяна защищает свою территорию от гигантских летучих мышей.
Dario Jelusic
Оргигинал

Гигантская обезьяна [Giant Ape]

Огромный зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +5 (15)

Хиты 168 (16к12 + 64)

Скорость 40 фт., лазая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	23	+6	+6	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	18	+4	+4
Инт	5	-3	-3	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Атлетика +9, Внимательность +4, Выживание +4

Чувства ПВ 14

Языки —

ПО 7 (Опыт 2900; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Обезьяна совершает 2 атаки *Кулаком.*

Кулак. *Рукопашная атака:* +9, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 22 (3к10 + 6) дробящего урона.

Бросок валуна (перезарядка 6). Обезьяна бросает валун в видимую точку в пределах 90 футов. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 17, каждое существо в сфере с радиусом 5 фт. с центром в этой точке. *Провал:* 24 (7к6) дробящего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она ложится ничком. *Успех:* половина урона.

Бонусные действия

Прыжок. Обезьяна прыгает на расстояние до 30 фт., тратя 10 фт. перемещения.

Гигантская оса [Giant Wasp]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 22 (5к8)

Скорость 10 фт., летая 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+0	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	10	+0	+0
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	3	-4	-4

Чувства ПВ 10

Языки —

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Особенности

Облёт. Оса не вызывает провоцированные атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Действия

Жало. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона + 5 (2к4) урона ядом.

Гном плут отвлекает улей гигантских ос, пока воровка Шейла пробирается мимо.
Dario Jelusic
Оригинал

Гигантская ядовитая змея [Giant Venomous Snake]

Средний зверь, без мировоззрения

КД 14 **Инициатива:** +4 (14)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 40 фт., плавая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+0	**Лов**	18	+4	+4	**Тел**	13	+1	+1
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	3	-4	-4

Навыки Внимательность +2
Чувства слепое зрение 10 фт., ПВ 12
Языки —
ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 6 (1к4 + 4) колющего урона + 4 (1к8) урона ядом.

Гигантский барсук [Giant Badger]

Средний зверь, без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** +0 (10)
Хиты 15 (2к8 + 6)
Скорость 30 фт., копая 10 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	13	+1	+1	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	17	+3	+3
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	5	-3	-3

Навыки Внимательность +3
Сопротивление ядовитый
Чувства тёмное зрение 30 фт., ПВ 13
Языки —
ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (2к4 + 1) колющего урона.

Гигантская ящерица [Giant Lizard]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +1 (11)
Хиты 19 (3к10 + 3)
Скорость 40 фт., лазая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	12	+1	+3	**Тел**	13	+1	+1
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	5	-3	-3

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10
Языки —
ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Особенности

Паучье лазание. Ящерица может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Гигантская ящерица

Гигантский козёл

Гигантский козёл [Giant Goat]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 11 **Инициатива:** +1 (11)
Хиты 19 (3к10 + 3)
Скорость 40 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+5	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	12	+1	+1
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	6	-2	-2

Навыки Внимательность +3
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 13
Языки —
ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Действия

Таран. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) дробящего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше и если козёл переместился по прямой перед попаданием к цели как минимум на 20 фт., то цель получает дополнительно 5 (2к4) дробящего урона и ложится ничком.

Гигантский краб [Giant Crab]

Средний зверь, без мировоззрения

КД 15 **Инициатива:** +1 (11)
Хиты 13 (3к8)
Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	13	+1	+1	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	11	+0	+0
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	9	-1	-1	**Хар**	3	-4	-4

Навыки Скрытность +3
Чувства слепое зрение 30 фт., ПВ 9
Языки —
ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Особенности

Амфибия. Краб может дышать воздухом и водой.

Действия

Клешня. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) дробящего урона. Если цель — существо с размером средний или меньше, то она схвачена (Сл. освобождения 11) одной из 2 клешней.

Гигантский кальмар [Giant Squid]

Огромный зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 120 (16к12 + 16)
Скорость 5 фт., плавая 80 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	23	+6	+9	**Лов**	14	+2	+5	**Тел**	12	+1	+1
Инт	5	-3	-3	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	4	-3	-3

Навыки Внимательность +6
Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 16
Языки —
ПО 6 (Опыт 2300; БМ +3)

Особенности

Дыхание под водой. Кальмар может дышать только под водой.

Действия

Мультиатака. Кальмар совершает атаку *Ударом* и атаку *Щупальцем.*

Удар. *Рукопашная атака:* +9, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 28 (4к10 + 6) колющего урона.

Щупальце. *Рукопашная атака:* +9, досягаемость 15 фт. *Попадание:* 19 (3к8 + 6) дробящего урона. Если цель — существо с размером огромный или меньше, то она опутана (Сл. освобождение 16) одним из 2 щупалец и кальмар может притянуть цель к себе на расстояние до 10 фт.

Реакции

Чернильное облако (1/день). *Триггер:* кальмар под водой получает урон. *Ответ:* кальмар выпускает чернила, которые заполняют 15-футовый куб с центром на себе и кальмар перемещается со своей скоростью плавания. Куб является сильно заслонённой местностью в течение 1 минуты или до тех пор, пока сильное течение или другой подобный эффект не рассеют чернила.

Гигантский краб

Гигантский крокодил [Giant Crocodile]

Огромный зверь, без мировоззрения

КД 14 **Инициатива:** -1 (9)

Хиты 85 (9к12 + 27)

Скорость 30 фт., плавая 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	21	+5	+5	**Лов**	9	-1	-1	**Тел**	17	+3	+3
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Скрытность +5

Чувства ПВ 10

Языки —

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Особенности

Задержка дыхания. Крокодил может задержать дыхание на 1 час.

Действия

Мультиатака. Крокодил совершает атаку *Укусом* и атаку *Хвостом*.

Укус. *Рукопашная атака:* +8, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 21 (3к10 + 5) колющего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она схвачена (Сл. освобождения 15). Пока цель схвачена, она опутана и не может быть целью для атаки *Хвостом* этого крокодила.

Хвост. *Рукопашная атака:* +8, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 18 (3к8 + 5) дробящего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она ложится ничком.

Гигантский морской конёк [Giant Seahorse]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 14 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 16 (3к10)

Скорость 5 фт., плавая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	11	+0	+0
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	5	-3	-3

Чувства ПВ 11

Языки —

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Особенности

Дыхание под водой. Конёк может дышать только под водой.

Действия

Таран. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) дробящего урона или 11 (2к8 + 2) дробящего урона, если конёк переместился по прямой перед попаданием к цели как минимум на 20 фт.

Бонусные действия

Пузырьковый рывок. Под водой конёк перемещается на расстояние до половины своей скорости плавания, не вызывая провоцированных атак.

Гигантский огненный жук [Giant Fire Beetle]

Маленький зверь, без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 4 (1к6 + 1)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	8	-1	-1	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	12	+1	+1
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	7	-2	-2	**Хар**	3	-4	-4

Сопротивление огненный

Чувства слепое зрение 30 фт., ПВ 8

Языки —

ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Особенности

Освещение. Жук испускает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет ещё на 10 футов.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +1, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 урона огнём.

Гигантский осьминог [Giant Octopus]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 11 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 45 (7к10 + 7)

Скорость 10 фт., плавая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	13	+1	+1
Инт	5	-3	-3	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	4	-3	-3

Навыки Внимательность +4, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 14

Языки —

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Особенности

Дыхание под водой. Осьминог может дышать только под водой. Он может задерживать дыхание на 1 час вне воды.

Действия

Щупальца. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) дробящего урона. Если цель — существо с размером средний или меньше, то она схвачена (Сл. освобождения 13) всеми 8 щупальцами. Пока цель схвачена, она опутана.

Реакции

Чернильное облако (1/день). *Триггер:* осьминог под водой получает урон. *Ответ:* осьминог выпускает чернила, которые заполняют 10-футовый куб с центром на себе и осьминог перемещается со своей скоростью плавания. Куб является сильно заслонённой местностью в течение 1 минуты или до тех пор, пока сильное течение или другой подобный эффект не рассеют чернила.

Гигантский паук-волк [Giant Wolf Spider]

Средний зверь, без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 40 фт., лазая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	12	+1	+1	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	13	+1	+1
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	4	-3	-3

Навыки Внимательность +3, Скрытность +7

Чувства тёмное зрение 60 фт., слепое зрение 10 фт., ПВ 13

Языки —

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Особенности

Паучье лазание. Паук-волк может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона + 5 (2к4) урона ядом.

Гигантский паук [Giant Spider]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 14 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 26 (4к10 + 4)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+2	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	12	+1	+1
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	4	-3	-3

Навыки Внимательность +4, Скрытность +7

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 14

Языки —

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Особенности

Паучье лазание. Паук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Хождение по паутине. Паук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной, и знает местоположение любого существа, соприкасающегося с той же паутиной.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона + 7 (2к6) урона ядом.

Паутина (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 13, одно видимое существо в пределах 60 фт. *Провал:* цель опутана, пока паутина не будет уничтожена (10 КД; 5 хитов; иммунитет к урону ядом и психической энергией).

Гигантский скорпион [Giant Scorpion]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 15 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 52 (7к10 + 14)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	15	+2	+2
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	9	-1	-1	**Хар**	3	-4	-4

Чувства слепое зрение 60 фт., ПВ 9

Языки —

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Скорпион совершает 2 атаки *Клешнёй* и 1 атаку *Жалом.*

Клешня. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) дробящего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она схвачена (Сл. освобождения 13) одной из 2 клешнёй.

Жало. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона + 11 (2к10) урона ядом.

Гигантский удав [Giant Constrictor Snake]

Огромный зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 60 (8к12 + 8)

Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+4	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	12	+1	+1
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	3	-4	-4

Навыки Внимательность +2

Чувства слепое зрение 10 фт., ПВ 12

Языки —

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Удав совершает атаку *Укусом* и применяет *Сжимание*.

Укус. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) колющего урона.

Сжимание. *Спасбросок Силы:* Сл. 14, одно видимое существо с размером большой или меньше в пределах 5 фт. *Провал:* 13 (2к8 + 4) дробящего урона и цель схвачена (Сл. освобождения 14).

Гигантский кабан [Giant Boar]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 42 (5к10 + 15)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+5	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	16	+3	+3
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	7	-2	-2	**Хар**	5	-3	-3

Чувства ПВ 8

Языки —

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Кровавая ярость. Пока кабан окровавлен, у него преимущество на броски атаки.

Действия

Бивни. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) колющего урона. Если кабан перед попаданием переместился к цели по прямой не менее, чем на 20 фт., то цель получает дополнительно 7 (2к6) колющего урона, и если цель с размером большой или меньше, то она ложится ничком.

Гигантский кабан

Рои зверей

Рой летучих мышей [Swarm of Bats]

Большой рой крошечных зверей, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 11 (2к10)

Скорость 5 фт., летая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	5	-3	-3	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	10	+0	+0
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	4	-3	-3

Сопротивление дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет очарованный, испуганный, схваченный, парализованный, окаменевший, лежащий ничком, опутанный, ошеломлённый

Чувства слепое зрение 60 фт., ПВ 11

Языки —

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Особенности

Рой. Рой может занимать пространство другого существа и наоборот. Рой может перемещаться через любое отверстие, достаточно большое для крошечной летучей мыши. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Действия

Укусы. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (2к4) колющего урона или 2 (1к4) колющего урона, если рой окровавлен.

Рой насекомых [Swarm of Insects]

Средний рой крошечных зверей, без мировоззрения

КД 11 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 19 (3к8 + 6)

Скорость 20 фт., плавая или летая 20 фт. (на выбор Мастера)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	3	-4	-4	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	14	+2	+2
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	7	-2	-2	**Хар**	1	-5	-5

Сопротивление дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет очарованный, испуганный, схваченный, парализованный, окаменевший, лежащий ничком, опутанный, ошеломлённый

Чувства слепое зрение 30 фт., ПВ 8

Языки —

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Особенности

Паучье лазание. Рой может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Рой. Рой может занимать пространство другого существа и наоборот. Рой может перемещаться через любое отверстие, достаточно большое для крошечного насекомого. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Действия

Укусы. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (2к4 + 1) урона ядом или 3 (1к4 + 1) урона ядом, если рой окровавлен.

Rowan Holloway
Оригинал

Рой пираний [Swarm of Piranhas]

Средний рой крошечных зверей, без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)
Хиты 28 (8к8 - 8)
Скорость 5 фт., плавая 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	13	+1	+1	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	9	-1	-1
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	7	-2	-2	**Хар**	2	-4	-4

Сопротивление дробящий, колющий, рубящий
Иммунитет очарованный, испуганный, схваченный, парализованный, окаменевший, лежащий ничком, опутанный, ошеломлённый
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 8
Языки —
ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Особенности

Дыхание под водой. Рой может дышать только под водой.

Рой. Рой может занимать пространство другого существа и наоборот. Рой может перемещаться через любое отверстие, достаточно большое для крошечной пираньи. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Действия

Укусы. *Рукопашная атака:* +3 (с преимуществом, если у цели не все хиты), досягаемость 5 фт. *Попадание:* 8 (2к4 + 3) колющего урона или 5 (1к4 + 3) колющего урона, если рой окровавлен.

Рой крыс [Swarm of Rats]

Средний рой крошечных зверей, без мировоззрения

КД 10 **Инициатива:** +0 (10)
Хиты 14 (4к8 - 4)
Скорость 5 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	9	-1	-1	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	9	-1	-1
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	3	-4	-4

Сопротивление дробящий, колющий, рубящий
Иммунитет очарованный, испуганный, схваченный, парализованный, окаменевший, лежащий ничком, опутанный, ошеломлённый
Чувства слепое зрение 30 фт., ПВ 10
Языки —
ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Особенности

Рой. Рой может занимать пространство другого существа и наоборот. Рой может перемещаться через любое отверстие, достаточно большое для крошечной крысы. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Действия

Укусы. *Рукопашная атака:* +2, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (2к4) колющего урона или 2 (1к4) колющего урона, если рой окровавлен.

Рой воронов [Swarm of Ravens]

Средний рой крошечных зверей, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 11 (2к10)
Скорость 5 фт., летая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	6	-2	-2	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	12	+1	+1
Инт	5	-3	-3	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	6	-2	-2

Сопротивление дробящий, колющий, рубящий
Иммунитет очарованный, испуганный, схваченный, парализованный, окаменевший, лежащий ничком, опутанный, ошеломлённый
Чувства ПВ 15
Языки —
ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Особенности

Рой. Рой может занимать пространство другого существа и наоборот. Рой может перемещаться через любое отверстие, достаточно большое для крошечного ворона. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Действия

Клювы. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона или 2 (1к4) колющего урона, если рой окровавлен.

Какофония (перезарядка 6). *Спасбросок Мудрости:* Сл. 10, одно существо в пространстве роя. *Провал:* цель оглохшая до начала следующего хода рой. Пока цель оглохшая, она совершает с помехой проверки характеристики и броски атаки.

Рой ядовитых змей [Swarm of Venomous Snakes]

Средний рой крошечных зверей, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +4 (14)
Хиты 36 (8к8)
Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	8	-1	-1	**Лов**	18	+4	+4	**Тел**	11	+0	+0
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	3	-4	-4

Сопротивление дробящий, колющий, рубящий
Иммунитет очарованный, испуганный, схваченный, парализованный, окаменевший, лежащий ничком, опутанный, ошеломлённый
Чувства слепое зрение 10 фт., ПВ 10
Языки —
ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Рой. Рой может занимать пространство другого существа и наоборот. Рой может перемещаться через любое отверстие, достаточно большое для крошечной змеи. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Действия

Укусы. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) колющего урона или 6 (1к4 + 4) колющего урона, если рой окровавлен, + 10 (3к6) урона ядом.

Другие звери

Бабуин [Baboon]

Маленький бабуин, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 3 (1к6)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	8	-1	-1	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	11	+0	+0
Инт	4	-3	-3	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	6	-2	-2

Чувства ПВ 11
Языки —
ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Особенности

Тактика стаи. У бабуина есть преимущество при броске атаки против существа, если хотя бы один из союзников бабуина находится в пределах 5 футов от существа и союзник не недееспособный.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +1, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 (1к4 - 1) колющего урона.

Барсук [Badger]

Крошечный зверь, без мировоззрения

КД 11 **Инициатива:** +0 (10)
Хиты 5 (1к4 + 3)
Скорость 20 фт., копая 5 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+0	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	16	+3	+3
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	5	-3	-3

Навыки Внимательность +3
Сопротивление ядовитый
Чувства тёмное зрение 30 фт., ПВ 13
Языки —
ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +2, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 колющего урона.

Бегемот [Hippopotamus]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 14 **Инициатива:** -2 (8)
Хиты 82 (11к10 + 22)
Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	21	+5	+7	**Лов**	7	-2	-2	**Тел**	15	+2	+2
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	4	-3	-3

Навыки Внимательность +3
Чувства ПВ 13
Языки —
ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

Особенности

Задержка дыхания. Бегемот может задержать дыхание на 10 минут.

Действия

Мультиатака. Бегемот совершает 2 атаки *Укусом.*

Укус. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 16 (2к10 + 5) колющего урона.

Белый медведь [Polar Bear]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 42 (5к10 + 15)
Скорость 40 фт., плавая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	20	+5	+5	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	16	+3	+3
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	13	+1	+1	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Внимательность +5, Скрытность +4
Сопротивление холодный
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 15
Языки —
ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Медведь совершает 2 атаки *Разрыванием.*

Разрывание. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 9 (1к8 + 5) рубящего урона.

Боевая лошадь [Warhorse]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 11 **Инициатива:** +1 (11)
Хиты 19 (3к10 + 3)
Скорость 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	13	+1	+1
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+3	**Хар**	7	-2	-2

Чувства ПВ 11
Языки —
ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Действия

Копыта. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 9 (2к4 + 4) дробящего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше и если лошадь переместилась по прямой перед попаданием к цели как минимум на 20 фт., то цель получает дополнительно 5 (2к4) дробящего урона и ложится ничком.

Бурый медведь [Brown Bear]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 11 **Инициатива:** +1 (11)
Хиты 22 (3к10 + 6)
Скорость 40 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	15	+2	+2
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	13	+1	+1	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Внимательность +3
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 13
Языки —
ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Медведь совершает атаку *Укусом* и атаку *Когтями.*

Укус. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) рубящего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она ложится ничком.

Верблюд [Camel]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 10 **Инициатива:** -1 (9)
Хиты 17 (2к10 + 6)
Скорость 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	8	-1	-1	**Тел**	17	+3	+5
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	5	-3	-3

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10
Языки —
ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) дробящего урона.

Волк [Wolf]

Средний зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+2	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	12	+1	+1
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	6	-2	-2

Навыки Внимательность +5, Скрытность +4
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 15
Языки —
ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Особенности

Тактика стаи. У волка есть преимущество при броске атаки против существа, если хотя бы один из союзников волка находится в пределах 5 футов от существа и союзник не недееспособный.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона. Если цель — существо с размером средний или меньше, то она ложится ничком.

Ворон [Raven]

Крошечный зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 2 (1к4)
Скорость 10 фт., летая 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	2	-4	-4	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	10	+0	+0
Инт	5	-3	-3	**Мдр**	13	+1	+1	**Хар**	6	-2	-2

Навыки Внимательность +3
Чувства ПВ 13
Языки —
ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Особенности

Мимикрия. Ворон может имитировать простые услышенные им звуки. Например, шёпот или чириканье. Существо, услышавшее эти звуки, может распознать подделку, только преуспев в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл. 10.

Действия

Клюв. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 колющего урона.

Гиена [Hyena]

Средний зверь, без мировоззрения

КД 11 **Инициатива:** +1 (11)
Хиты 5 (1к8 + 1)
Скорость 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	11	+0	+0	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	12	+1	+1
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	5	-3	-3

Навыки Внимательность +3
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 13
Языки —
ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Особенности

Тактика стаи. У гиены есть преимущество при броске атаки против существа, если хотя бы один из союзников гиены находится в пределах 5 футов от существа и союзник не недееспособный.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +2, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 3 (1к6) колющего урона.

Гриф [Vulture]

Средний зверь, без мировоззрения

КД 10 **Инициатива:** +0 (10)
Хиты 5 (1к8 + 1)
Скорость 10 фт., летая 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	7	-2	-2	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	16	+1	+1
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	4	-3	-3

Навыки Внимательность +3
Чувства ПВ 13
Языки —
ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Особенности

Тактика стаи. У грифа есть преимущество при броске атаки против существа, если хотя бы один из союзников грифа находится в пределах 5 футов от существа и союзник не недееспособный.

Действия

Клюв. *Рукопашная атака:* +2, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 2 (1к4) колющего урона.

Ездовая лошадь [Riding Horse]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 11 **Инициатива:** +1 (11)
Хиты 13 (2к10 + 2)
Скорость 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	12	+1	+1
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	7	-2	-2

Чувства ПВ 10
Языки —
ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Копыта. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) дробящего урона.

Кабан [Boar]

Средний зверь, без мировоззрения

КД 11 **Инициатива:** +0 (10)
Хиты 13 (2к8 + 4)
Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	13	+1	+1	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	14	+2	+2
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	9	-1	-1	**Хар**	5	-3	-3

Чувства ПВ 9
Языки —
ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Особенности

Кровавая ярость. Пока кабан окровавлен, у него преимущество на броски атаки.

Действия

Бивни. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) колющего урона. Если кабан перед попаданием переместился к цели по прямой не менее, чем на 20 фт., то цель получает дополнительно 3 (1к6) колющего урона и если цель с размером большой или меньше, то она ложится ничком.

Козёл [Goat]

Средний зверь, без мировоззрения

КД 10 **Инициатива:** +0 (10)
Хиты 4 (1к8)
Скорость 40 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	11	+0	+2	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	11	+0	+0
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	12	+0	+0	**Хар**	5	-3	-3

Навыки Внимательность +2
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 12
Языки —
ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Действия

Таран. *Рукопашная атака:* +2, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 дробящего урона или 2 (1к4) дробящего урона, если козёл переместился по прямой к цели перед попаданием на не менее, чем 20 футов

Косатка [Killer Whale]

Огромный зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 90 (12к12 + 12)
Скорость 5 фт., плавая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+4	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	13	+1	+1
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Внимательность +3, Скрытность +4
Чувства слепое зрение 120 фт., ПВ 13
Языки —
ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Особенности

Задержка дыхания. Косатка может задержать дыхание на 30 минут.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 21 (5к6 + 4) колющего урона.

Козёл

Водные животные плавают рядом с друидом, исследующим море.
Katerina Ladon
Оригинал

Кошка [Cat]

Крошечный зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 2 (1к4)
Скорость 40 фт., лазая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	3	-4	-4	**Лов**	15	+2	+4	**Тел**	10	+0	+0
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Внимательность +3, Скрытность +4
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 13
Языки —
ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Особенности

Прыгун. Дистанция прыжка кошки определяется её Ловкостью, а не Силой.

Действия

Царапать. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 рубящего урона.

Краб [Crab]

Крошечный зверь, без мировоззрения

КД 11 **Инициатива:** +0 (10)
Хиты 3 (1к4 + 1)
Скорость 20 фт., плавая 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	6	-2	-2	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	12	+1	+1
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	8	-1	-1	**Хар**	2	-4	-4

Навыки Скрытность +2
Чувства слепое зрение 30 фт., ПВ 9
Языки —
ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Особенности

Амфибия. Краб может дышать воздухом и водой.

Действия

Клешня. *Рукопашная атака:* +2, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 дробящего урона.

Кровавый ястреб [Blood Hawk]

Крошечный зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 7 (2к6)
Скорость 10 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	6	-2	-2	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	10	+0	+0
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	5	-3	-3

Навыки Внимательность +6
Чувства ПВ 16
Языки —
ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Особенности

Тактика стаи. У ястреба есть преимущество при броске атаки против существа, если хотя бы один из союзников ястреба находится в пределах 5 футов от существа и союзник не недееспособный.

Действия

Клюв. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона или 6 (1к8 + 2) колющего урона, если цель окровавлена.

Крокодил [Crocodile]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 13 (2к10 + 2)

Скорость 20 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	13	+1	+3
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	5	-3	-3

Навыки Скрытность +2

Чувства ПВ 10

Языки —

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Особенности

Задержка дыхания. Крокодил может задержать дыхание на 1 час.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона. Если цель — существо с размером средний или меньше, то она схвачена (Сл. освобождения 12). Пока цель схвачена, она также опутана.

Крыса [Rat]

Крошечный зверь, без мировоззрения

КД 10 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 1 (1к4 - 1)

Скорость 20 фт., лазая 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	2	-4	-4	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	9	-1	-1
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	4	-3	-3

Навыки Внимательность +2

Чувства тёмное зрение 30 фт., ПВ 12

Языки —

ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Особенности

Ловкий. Крыса не вызывает провоцированные атаки, когда перемещается из зоны досягаемости врага.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +2, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 колющего урона.

Куница [Weasel]

Крошечный зверь, без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 1 (1к4 - 1)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	3	-4	-4	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	8	-1	-1
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	3	-4	-4

Навыки Акробатика +5, Внимательность +3, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 13

Языки —

ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 колющего урона.

Лев [Lion]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 22 (4к10)

Скорость 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	11	+0	+0
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	8	-1	-1

Навыки Внимательность +3, Скрытность +4

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 13

Языки —

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Особенности

Тактика стаи. У льва есть преимущество при броске атаки против существа, если хотя бы один из союзников льва находится в пределах 5 футов от существа и союзник не недееспособный.

Прыжок с разбега. С разбега в 10 фт. лев может прыгнуть в длину на расстояние до 25 фт.

Действия

Мультиатака. Лев совершает 2 атаки *Разрыванием.* Он может заменить 1 из атак использованием *Рёва.*

Разрывание. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) рубящего урона.

Рёв. *Спасбросок Мудрости:* Сл. 11, одна цель в пределах 15 фт. *Провал:* цель испугана до начала следующего хода льва.

Jonathan Kuo
Оригинал

Летучая мышь [Bat]

Крошечный зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 1 (1к4 - 1)
Скорость 5 фт., летая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	2	-4	-4	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	8	-1	-1
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	4	-3	-3

Чувства слепое зрение 60 фт., ПВ 11
Языки —
ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 колющего урона.

Лось [Elk]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 10 **Инициатива:** +0 (10)
Хиты 11 (2к10)
Скорость 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	11	+0	+0
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	6	-2	-2

Навыки Внимательность +2
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 12
Языки —
ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Таран. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) дробящего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше и если лось переместился по прямой перед попаданием к цели как минимум на 20 фт., то цель получает дополнительно 3 (1к6) дробящего урона и она ложится ничком.

Лютый волк [Dire Wolf]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 14 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 22 (3к10 + 6)
Скорость 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	15	+2	+2
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Внимательность +5, Скрытность +4
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 15
Языки —
ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Особенности

Тактика стаи. У волка есть преимущество при броске атаки против существа, если хотя бы один из союзников волка находится в пределах 5 футов от существа и союзник не недееспособный.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 8 (1к10 + 3) колющего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она ложится ничком.

Лягушка [Frog]

Крошечны зверь, без мировоззрения

КД 11 **Инициатива:** +1 (11)
Хиты 1 (1к4 - 1)
Скорость 20 фт., плавая 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	1	-5	-5	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	8	-1	-1
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	8	-1	-1	**Хар**	3	-4	-4

Навыки Внимательность +1, Скрытность +3
Чувства тёмное зрение 30 фт., ПВ 11
Языки —
ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Особенности

Амфибия. Лягушка может дышать воздухом и водой.

Прыжок с места. Лягушка совершает прыжки в длину на расстояние до 10 фт. и прыжки в высоту на расстояние до 5 фт., хоть с разбегом, хоть без него.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 колющего урона.

Мамонт [Mammoth]

Огромный зверь, без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 126 (11к12 + 55)
Скорость 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	24	+7	+10	**Лов**	9	-1	-1	**Тел**	21	+5	+8
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	6	-2	-2

Чувства ПВ 10
Языки —
ПО 6 (Опыт 2300; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Мамонт совершает 2 атаки *Бивнями.*

Бивни. *Рукопашная атака:* +10, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 18 (2к10 + 7) колющего урона. Если цель — существо с размером огромный или меньше и если мамонт переместился по прямой перед попаданием к цели как минимум на 20 фт., то цель ложится ничком.

Бонусные действия

Растаптывание. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 18, одно существо в пределах 5 фт., лежащее ничком. *Провал:* 29 (4к10 + 7) дробящего урона. *Успех:* половина урона.

Лютый волк

Мастиф [Mastiff]

Средний зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 5 (1к8 + 1)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	13	+1	+1	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	12	+1	+1
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Внимательность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 15

Языки —

ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) колющего урона. Если цель — существо с размером средний или меньше, то она ложится ничком.

Морской конёк [Seahorse]

Крошечный зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 1 (1к4 - 1)

Скорость 5 фт., плавая 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	1	-5	-5	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	8	-1	-1
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	2	-4	-4

Навыки Внимательность +2, Скрытность +5

Чувства ПВ 12

Языки —

ПО 0 (Опыт 0; БМ +2)

Особенности

Дыхание под водой. Конёк может дышать только под водой.

Бонусные действия

Пузырьковый рывок. Под водой конёк перемещается на расстояние до половины своей скорости плавания, не вызывая провоцированных атак.

Мул [Mule]

Средний зверь, без мировоззрения

КД 10 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+4	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	13	+1	+1
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	5	-3	-3

Чувства ПВ 10

Языки —

ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Особенности

Вьючное животное. Мул считается на размер больше при определении грузоподъёмности.

Действия

Копыта. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) дробящего урона.

Друид призывает животных холмов и гор помочь ей в её деле.

Носорог [Rhinoceros]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** -1 (9)
Хиты 45 (6к10 + 12)
Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	21	+5	+5	**Лов**	8	-1	-1	**Тел**	15	+2	+2
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	6	-2	-2

Чувства ПВ 11
Языки —
ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Действия

Рог. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) колющего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше и если носорог переместился по прямой перед попаданием к цели как минимум на 20 фт., то цель получает дополнительно 9 (2к8) колющего урона и ложится ничком.

Обезьяна [Ape]

Средний зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 19 (3к8 + 6)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	14	+2	+2
Инт	6	-2	-2	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Атлетика +5, Внимательность +3
Чувства ПВ 13
Языки —
ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Обезьяна совершает 2 атаки *Кулаком.*

Кулак. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) дробящего урона.

Камень (перезарядка 6). *Дальнобойная атака:* +5, дистанция 25/50 фт. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) дробящего урона.

Олень [Deer]

Средний зверь, без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)
Хиты 4 (1к8)
Скорость 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	11	+0	+0	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	11	+0	+0
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	5	-3	-3

Навыки Внимательность +4
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 14
Языки —
ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Особенности

Ловкий. Олень не вызывает провоцированные атаки, когда перемещается из зоны досягаемости врага.

Действия

Бодание. *Рукопашная атака:* +2, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 2 (1к4) дробящего урона.

Орёл [Eagle]

Маленький зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 4 (1к6 + 1)
Скорость 10 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	6	-2	-2	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	12	+1	+1
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Внимательность +6
Чувства ПВ 16
Языки —
ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Действия

Когти. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) рубящего урона.

Осьминог [Octopus]

Маленький зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 3 (1к6)
Скорость 5 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	4	-3	-3	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	11	+0	+0
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	4	-3	-3

Навыки Внимательность +2, Скрытность +6
Чувства тёмное зрение 30 фт., ПВ 12
Языки —
ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Особенности

Сжатие. Осьминог может перемещаться через пространство шириной 1 дюйм и больше, не тратя на это дополнительное перемещение.

Дыхание под водой. Осьминог может дышать только под водой.

Действия

Щупальца. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 дробящего урона.

Реакции

Чернильное облако (1/день). *Триггер:* существо под водой заканчивает свой ход в пределах 5 фт. *Ответ:* осьминог выпускает чернила, которые заполняют 5-футовый куб с центром на себе и осьминог перемещается со своей скоростью плавания. Куб является сильно заслонённой местностью в течение 1 минуты или до тех пор, пока сильное течение или другой подобный эффект не рассеют чернила.

Охотничья акула [Hunter Shark]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 45 (6к10 + 12)
Скорость 5 фт., плавая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	15	+2	+2
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	4	-3	-3

Навыки Внимательность +2
Чувства слепое зрение 60 фт., ПВ 13
Языки —
ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Дыхание под водой. Акула может дышать только под водой.

Действия

Мультиатака. Акула совершает 2 атаки Укусом.

Укус. *Рукопашная атака:* +6 (с преимуществом, если у цели не все хиты), досягаемость 5 фт. *Попадание:* 14 (3к6 + 4) колющего урона.

Пантера [Panther]

Средний зверь, без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)
Хиты 13 (3к8)
Скорость 50 фт., лазая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+2	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	10	+0	+0
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	7	-2	-2

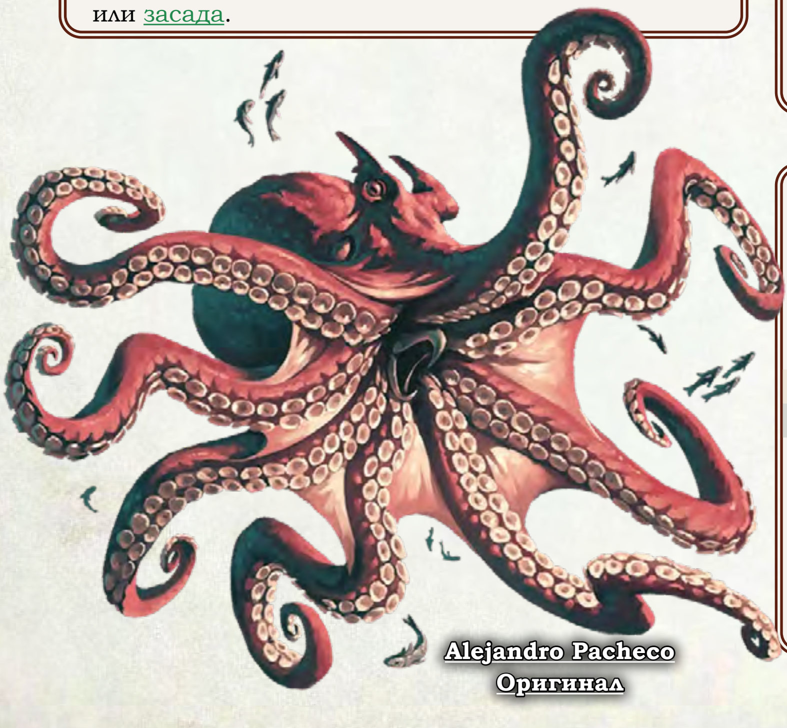
Навыки Внимательность +4, Скрытность +6
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 14
Языки —
ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Разрывание. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) рубящего урона.

Бонусные действия

Ловкий побег. Пантера совершает действие отход или засада.



Паук [Spider]

Крошечный зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 1 (1к4 - 1)
Скорость 20 фт., лазая 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	2	-4	-4	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	8	-1	-1
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	2	-4	-4

Навыки Скрытность +4
Чувства тёмное зрение 30 фт., ПВ 10
Языки —
ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Особенности

Паучье лазание. Паук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Хождение по паутине. Паук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной, и знает местоположение любого существа, соприкасающегося с той же паутиной.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 колющего урона + 2 (1к4) урона ядом.

Пиранья [Piranha]

Крошечный зверь, без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)
Хиты 1 (1к4 - 1)
Скорость 5 фт., плавая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	2	-4	-4	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	9	-1	-1
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	7	-2	-2	**Хар**	2	-4	-4

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 8
Языки —
ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Особенности

Дыхание под водой. Пиранья может дышать только под водой.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +5 (с преимуществом, если у цели не все хиты), досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 колющего урона.

Пони [Pony]

Средний зверь, без мировоззрения

КД 10 **Инициатива:** +0 (10)
Хиты 11 (2к8)
Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+4	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	13	+1	+1
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	7	-2	-2

Чувства ПВ 10
Языки —
ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Действия

Копыта. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) дробящего урона.

Рифовая акула [Reef Shark]

Средний зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 22 (4к8 + 4)

Скорость 5 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+2	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	13	+1	+1
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	4	-3	-3

Навыки Внимательность +3

Чувства слепое зрение 30 фт., ПВ 12

Языки —

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Особенности

Тактика стаи. У акулы есть преимущество при броске атаки против существа, если хотя бы один из союзников акулы находится в пределах 5 футов от существа и союзник не недееспособный.

Дыхание под водой. Акула может дышать только под водой.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) колющего урона.

Саблезубый тигр [Saber-Toothed Tiger]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 52 (7к10 + 14)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+6	**Лов**	17	+3	+5	**Тел**	15	+2	+2
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	8	-1	-1

Навыки Внимательность +5, Скрытность +7

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 15

Языки —

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Прыжок с разбега. С разбега в 10 фт. тигр может прыгнуть в длину на расстояние до 25 фт.

Действия

Мультиатака. Тигр совершает 2 атаки *Разрыванием.*

Разрывание. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) рубящего урона.

Бонусные действия

Ловкий побег. Тигр совершает действие отход или засада.

Скорпион [Scorpion]

Крошечный зверь, без мировоззрения

КД 11 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 1 (1к4 - 1)

Скорость 10 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	2	-4	-4	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	8	-1	-1
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	8	-1	-1	**Хар**	2	-4	-4

Чувства слепое зрение 10 фт., ПВ 9

Языки —

ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Действия

Жало. *Рукопашная атака:* +2, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 колющего урона + 3 (1к6) урона ядом.

Слон [Elephant]

Огромный зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** -1 (9)

Хиты 76 (8к12 + 24)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	22	+6	+6	**Лов**	9	-1	-1	**Тел**	17	+3	+3
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	6	-2	-2

Чувства ПВ 10

Языки —

ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Слон совершает 2 атаки *Бивнями.*

Бивни. *Рукопашная атака:* +8, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 15 (2к8 + 6) колющего урона. Если цель — существо с размером огромный или меньше и если слон переместился по прямой перед попаданием к цели как минимум на 20 фт., то цель ложится ничком.

Бонусные действия

Растаптывание. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 16, одно существо в пределах 5 фт., лежащее ничком. *Провал:* 17 (2к10 + 6) дробящего урона. *Успех:* половина урона.

Слон

Сова [Owl]

Крошечный зверь, без мировоззрения

КД 11 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 1 (1к4 - 1)

Скорость 5 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	3	-4	-4	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	8	-1	-1
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Внимательность +5, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 15

Языки —

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Особенности

Облёт. Сова не вызывает провоцированные атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Действия

Когти. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 рубящего урона.

Тигр [Tiger]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 30 (4к10 + 8)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	14	+2	+2
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	8	-1	-1

Навыки Внимательность +3, Скрытность +7

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 13

Языки —

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Действия

Разрывание. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) рубящего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она ложится ничком.

Бонусные действия

Ловкий побег. Тигр совершает действие отход или засада.

Удав [Constrictor Snake]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 13 (2к10 + 2)

Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	12	+1	+1
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	3	-4	-4

Навыки Внимательность +2, Скрытность +4

Чувства слепое зрение 10 фт., ПВ 12

Языки —

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Сжимание. *Спасбросок Силы:* Сл. 12, одно видимое существо с размером средний или меньше в пределах 5 фт. *Провал:* 7 (3к4) дробящего урона и цель схвачена (Сл. освобождения 12).

Упряжная лошадь [Draft Horse]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 10 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 15 (2к10 + 4)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	15	+2	+2
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	7	-2	-2

Чувства ПВ 10

Языки —

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Копыта. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к4 + 4) дробящего урона.

Чёрный медведь [Black Bear]

Средний зверь, без мировоззрения

КД 11 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 19 (3к8 + 6)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	14	+2	+2
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Внимательность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 15

Языки —

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Медведь совершает 2 атаки *Разрыванием.*

Разрывание. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) рубящего урона.

Шакал [Jackal]

Маленький зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 3 (1к6)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	8	-1	-1	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	11	+0	+0
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	6	-2	-2

Навыки Внимательность +5, Скрытность +4

Чувства тёмное зрение 90 фт., ПВ 15

Языки —

ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +1, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 (1к4 - 1) колющего урона.

Ядовитая змея [Venomous Snake]

Крошечный зверь, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 5 (2к4)

Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	2	-4	-4	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	11	+0	+0
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	3	-4	-4

Чувства слепое зрение 10 фт., ПВ 10

Языки —

ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона + 3 (1к6) урона ядом.

Ястреб [Hawk]

Крошечный зверь, без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 1 (1к4 - 1)

Скорость 10 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	5	-3	-3	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	8	-1	-1
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	6	-2	-2

Навыки Внимательность +6

Чувства ПВ 16

Языки —

ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Действия

Когти. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 рубящего урона.

Ящерица [Lizard]

Крошечный зверь, без мировоззрения

КД 10 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 2 (1к4)

Скорость 20 фт., лазая 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	2	-4	-4	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	10	+0	+0
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	8	-1	-1	**Хар**	3	-4	-4

Чувства тёмное зрение 30 фт., ПВ 9

Языки —

ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Особенности

Паучье лазание. Ящерица может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +2, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 колющего урона.

Обитатели тропического леса откликаются на призыв друида.
Katerina Ladon
Оригинал

Sidharth Chaturvedi
Оригинал

Исчадия

Демоны

Балор [Balor]

Демон всепоглощающей ярости

Среда обитания: план (Бездна).
Сокровища: вооружение.

Балоры воплощают разрушительную ярость и ненависть демонов. Эти гигантские, крылатые ужасы, демонические полководцы, кипят от гнева, излучая волны огня и владея двумя смертоносными орудиями: мечом, сверкающим электрическим разрядом, и кнутом, пылающим огнем. Ярость балора не утихает до самой его гибели, когда он взрывается — это его последний акт мести против тех, кто его уничтожил. Повелители демонов и злые боги используют ярость балоров, делая их командирами армий или стражами мрачных тайн.

Балор [Balor]

Огромное исчадие (демон), хаотичное злое

КД 19 **Инициатива:** +14 (24)
Хиты 287 (23к12 + 138)
Скорость 40 фт., полёт 80 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	26	+8	+8	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	22	+6	+12
Инт	20	+5	+5	**Мдр**	16	+3	+9	**Хар**	22	+6	+6

Навыки Внимательность +9
Сопротивление холодный, электрический
Иммунитет огненный, ядовитый; очарованный, испуганный, отравленный
Чувства истинное зрение 120 фт., ПВ 19
Языки бездны; телепатия 120 фт.
ПО 19 (Опыт 22000; БМ +6)

Особенности

Предсмертная агония. Балор взрывается при смерти. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 20, каждое существо в эманации с радиусом 30 фт, исходящей от балора. *Провал:* 31 (9к6) урона огнём + 31 (9к6) урона силовым полем. *Успех:* половина урона. *Провал или успех:* если балор погибает за пределами Бездны, то он мгновенно получает новое тело и возрождается с полными хитами где-то в Бездне.

Аура огня. В конце каждого хода балора каждое существо в пределах эманации с радиусом 5 фт, исходящей от балора получает 13 (3к8) урона огнём.

Легендарное сопротивление (3/день). Если балор провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Сопротивление магии. Балор совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Балор совершает 1 атаку *Кнутом пламени* и 1 атаку *Клинком молний.*

Кнут пламени. *Рукопашная атака:* +14, досягаемость 30 фт. *Попадание:* 18 (3к6 + 8) урона силовым полем + 17 (5к6) урона огнём. Если цель — существо с размером огромный или меньше, то балор притягивает её на 25 фт. прямо к себе и цель ложится ничком.

Клинок молнии. *Рукопашная атака:* +14, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 21 (3к8 + 8) урона силовым полем + 22 (4к10) урона электричеством. Цель не может совершать реакции до начала следующего хода балора.

Бонусные действия

Телепортация. Балор телепортирует себя или согласного демона в пределах 10 футов от себя на расстояние до 60 фт. в свободное и видимое пространство.

Барлгура [Barlgura]

Демон инстинктов и первобытной жестокости

Среда обитания: план (Бездна).

Сокровища: любые.

Барлгуры — это демоны, воплощающие в себе жестокость и инстинкты убийцы. Они безжалостно охотятся на существ, осмелившихся войти на их территорию, будь то дикая местность Бездны или места, куда их призвали злобные маги. Барлгуры усеивают свои владения адскими символами и ужасающими останками своих жертв.

Барлгуры сотрудничают с другими демонами, особенно с себе подобными, пока у них есть достаточно добычи. Но если в регионе заканчиваются существа, которых можно убивать, то эти демоны оборачиваются друг против друга, вступая в кровавые распри, способные опустошить огромные территории.

Внешний вид барлгуров может различаться, но все они обладают мощными телами и руками, способными как к стремительному лазанию, так и к сокрушительным ударам. Если топорной силы недостаточно для того, чтобы одолеть противника, то барлгуры прибегают к демонической магии, создавая ужасающие иллюзии и опутывающие лозы. Большинство барлгуров напоминают кошмарных обезьян, а некоторые имеют преувеличенные черты хищников, обитающих в тех землях, где они появляются. Многие вживляют в свои демонические тела трофеи от прошлых охот.

Izzy Medrano
Оригинал

Барлгура [Barlgura]

Большое исчадие (демон), хаотичное злое

КД 15 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 85 (10к10 + 30)

Скорость 40 фт., лазая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	15	+2	+5	**Тел**	16	+3	+6
Инт	7	-2	-2	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	9	-1	-1

Навыки Внимательность +5, Скрытность +5

Сопротивление холодный, огненный, электрический

Иммунитет ядовитый; отравленный

Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 15

Языки бездны; телепатия 120 фт.

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Особенности

Демоническое восстановление. Если барлгура умирает за пределами Бездны, то его тело растворяется в ихоре и он мгновенно получает новое тело, возрождаясь с полным количеством хитов где-то в Бездне.

Действия

Мультиатака. Барлгура совершает 1 атаку *Мучительным укусом* и 2 атаки *Кулаком*.

Мучительный укус. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) колющего урона + 13 (2к12) урона психической энергией.

Кулак. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 9 (1к10 + 4) дробящего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она ложится ничком.

Использование заклинаний. Барлгура накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 13):

2/день каждое: Маскировка, Невидимость (на себя)

1/день каждое: Опутывание, Воображаемый убийца (версия 6 уровня)

Бонусные действия

Прыжок. Барлгура прыгает до 40 фт., тратя 10 фт. перемещения.

Врок

Врок [Vrock]

Большое исчадие (демон), хаотичное злое

КД 15 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 152 (16к10 + 64)

Скорость 40 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	15	+2	+5	**Тел**	18	+4	+4
Инт	8	-1	-1	**Мдр**	13	+1	+4	**Хар**	8	-1	+2

Сопротивление холодный, огненный, электрический

Иммунитет ядовитый; отравленный

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 11

Языки бездны; телепатия 120 фт.

ПО 6 (Опыт 2300; БМ +3)

Особенности

Демоническое восстановление. Если врок умирает за пределами Бездны, то его тело растворяется в ихоре и он мгновенно получает новое тело и возрождается с полными хитами в Бездне.

Сопротивление магии. Врок совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Врок совершает 2 атаки *Кромсанием.*

Кромсание. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) колющего урона + 10 (3к6) урона ядом.

Споры (перезарядка 6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 15, каждое существо в эманации с радиусом 20 фт., исходящей от врока. *Провал:* цель отравлена и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе. Будучи отравленной, цель получает 5 (1к10) урона ядом в начале каждого своего хода. Выливание фляги святой воды на цель прекращает эффект раньше времени.

Ошеломляющий вопль (1/день). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 15, каждое существо в эманации с радиусом 20 фт., исходящей от врока (демоны автоматически преуспевают). *Провал:* 10 (3к6) урона звуком и цель ошеломлена до конца следующего хода врока.

Врок [Vrock]

Демон резни и разорения

Среда обитания: план (Бездна).

Сокровища: вооружение.

Крича и напоминая грифов, вроки взмывают из Бездны, чтобы сеять разорение и резню. Их грязные перья несут магические токсины с нижних планов, создавая ядовитое облако, способное убить тех, кто избежал яростных клювов и когтей вроков. Чтобы ещё сильнее вселить ужас в противников, вроки испускают потусторонний визг, настолько ужасающий, что способен остановить существ на месте.

Глабрезу [Glabrezu]

Демон иллюзии и западни

Среда обитания: план (Бездна).

Сокровища: реликвии.

Глабрезу воплощают заблуждение и хищную хитрость. Эти коварные демоны знают, что самые действенные ловушки — те, которые жертвы устраивают себе сами. Несмотря на огромные клешни и подавляющую физическую силу, глабрезу преуспевают в лести и отвлечении внимания, заставляя жертв изолироваться и вредить другим.

В Бездне глабрезу действуют как одиночные охотники или лживые советники более могущественных демонов. Они ищут пути на Материальный план и жаждут, чтобы их вызывали маги. Охотно служа смертным, глабрезу тем временем искушают их предать союзников и предаться высокомерным фантазиям. Как только заклинатель совершит непоправимые злодеяния и его душа будет обречена на Бездну, глабрезу стремится убить своего призывателя.

> «Жизнь твоего спутника или то, ради чего ты прошёл бесконечность! Делай выбор.»
> — Геррзог, глабрезу Бесконечной Лестницы

Глабрезу [Glabrezu]

Большое исчадие (демон), хаотичное злое

КД 17 **Инициатива:** +6 (16)

Хиты 189 (18к10 + 90)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	20	+5	+9	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	21	+5	+9
Инт	19	+4	+4	**Мдр**	17	+3	+7	**Хар**	16	+3	+7

Навыки Обман +7, Внимательность +7

Сопротивление холодный, огненный, электрический

Иммунитет ядовитый; отравленный

Чувства истинное зрение 120 фт., ПВ 17

Языки бездны; телепатия 120 фт.

ПО 9 (Опыт 5900; БМ +4)

Особенности

Демоническое восстановление. Если глабрезу умирает за пределами Бездны, то его тело растворяется в ихоре и он мгновенно получает новое тело, возрождаясь с полным количеством хитов где-то в Бездне.

Сопротивление магии. Глабрезу совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Глабрезу совершает 2 атаки *Клешнёй* и применяет *Дробление* или *Использование заклинаний*.

Клешня. *Рукопашная атака:* +9, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 16 (2к10 + 5) рубящего урона. Если цель — существо с размером средний или меньше, то она схвачена (Сл. освобождения 15) одной из двух клешней.

Дробление. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 17, одно существо, схваченное глабрезу. *Провал:* 15 (3к6 + 5) дробящего урона. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Глабрезу накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Интеллект, как заклинательную характеристику (Сл. 13):

По желанию: Тьма, Обнаружение магии, Рассеивание магии

1/день каждое: Смятение, Полёт, Слово силы: Ошеломление

Гористро [Goristro]

Демон катастрофы

Среда обитания: план (Бездна).

Сокровища: вооружение.

Ужасные по масштабам и подавляющей силе, гористро — гигантские демоны, способные обращать города в руины. Эти демоны воплощают бессмысленную анархию и нигилистическое разрушение; они особенно яростно набрасываются на существ или сооружения, соперничающих с ними по размеру. Замки, башни, великаны и боевые чудовища — частые жертвы ярости этих монстров.

Гористро напоминают сутулых первобытных минотавров, покрытых шрамами от сражений Бездны или ран от могучих военных машин. Их облик отражает образ их создателя, Бафомета, лорда демона, которому поклоняются многие злые минотавры. Гористро бродят по царству Бафомета в Бездне, известному как Бесконечный лабиринт, и превращают в кашу любое существо, которое не является демоном, в этом огромном магическом лабиринте.

> «Замышляйте и плетите козни, приманивайте и стройте схемы, но высокомерие не служит бронёй против воплощённой гибели, и существа куда более великие, чем ты, падали под натиском Бездны.»
>
> — Меллагорус, исчадие пропасти,
> Обманы и стратегии

Гористро [Goristro]

Огромное исчадие (демон), хаотичное злое

КД 19 **Инициатива:** +6 (16)

Хиты 310 (23к12 + 161)

Скорость 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	25	+7	+13	**Лов**	11	+0	+6	**Тел**	25	+7	+13
Инт	6	-2	-2	**Мдр**	13	+1	+7	**Хар**	14	+2	+2

Навыки Внимательность +7, Выживание +7

Сопротивление холодный, огненный, электрический

Иммунитет ядовитый; отравленный

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 17

Языки бездны

ПО 17 (Опыт 18000; БМ +6)

Особенности

Демоническое восстановление. Если гористро умирает за пределами Бездны, то его тело растворяется в ихоре и он мгновенно получает новое тело, возрождаясь с полным количеством хитов где-то в Бездне.

Сопротивление магии. Гористро совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Осадное чудовище. Гористро наносит двойной урон объектам и строениям.

Действия

Мультиатака. Гористро совершает 1 атаку *Жестокими рогами* и 2 атаки *Ударом.*

Жестокие рога. *Рукопашная атака:* +13, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 40 (6к10 + 7) колющего урона. Если цель — существо с размером огромный или меньше, то оно отталкивается на расстояние до 20 фт. и ложится ничком.

Удар. *Рукопашная атака:* +13, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 29 (4к10 + 7) дробящего урона.

Бонусные действия

Наскок. Гористро перемещается на расстояние до половины своей скорости прямо к видимому врагу.

Mathias Kollros
Оригинал

Дретчи [Dretches]
Демоны безумия и пошлости

Среда обитания: план (Бездна).

Сокровища: отсутствуют.

Слуги и жертвы более могущественных демонов, дретчи воплощают низменные инстинкты, хаотичные порывы и жажду насилия. Их неисчислимые полчища населяют глубины Бездны, наполняя собой орды демонов зловонием и безумием.

Дретч [Dretch]

Одинокие дретчи служат другим демонам или злобным чародеям. Они неуравновешенны, грязны и жестоки, практически не обладают инстинктом самосохранения.

Рой дретчей [Swarm of Dretches]

Рои дретчей порой вырываются из Бездны на другие планы или становятся частью демонического вторжения. Без руководства эти примитивные демоны устраивают разрушения и бесчинствуют с жестоким энтузиазмом.

Дретч [Dretch]
Маленькое исчадие (демон), хаотичный злой

КД 11 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 18 (4к6 + 4)

Скорость 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	12	+1	+1	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	12	+1	+1
Инт	5	-3	-3	**Мдр**	8	-1	-1	**Хар**	3	-4	-4

Сопротивление холодный, огненный, электрический

Иммунитет ядовитый; отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 9

Языки бездны; телепатия 60 фт. (работает только с существами, которые понимают язык бездны)

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Разрывание. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) рубящего урона.

Зловонное облако (1/день). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 11, каждое существо в эманации с радиусом 10 фт., исходящей от дретча. *Провал:* цель отравлена до конца своего следующего хода. Пока цель отравлена, она может совершить либо действие, либо бонусное действие в свой ход, но не оба, и оно не может совершать реакции.

> «Ах, бесконечные чудеса Бездны. Если тебе что-то не по вкусу — ты точно найдёшь это здесь.»
>
> — Джаранда, эксперт по Бездне

Рой дретчей [Swarm of Dretches]
Большой рой маленький исчадий (демоны), хаотичный злой

КД 12 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 45 (6к10 + 12)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+2	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	14	+2	+2
Инт	5	-3	-3	**Мдр**	8	-1	-1	**Хар**	3	-4	-4

Сопротивление холодный, огненный, электрический, дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет ядовитый; очарованный, испуганный, схваченный, парализованный, окаменевший, лежащий ничком, опутанный, ошеломлённый, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 9

Языки бездны; телепатия 60 фт. (работает только с существами, которые понимают язык бездны)

ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

Особенности

Зловонная аура. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 12, любое существо, которое начинает свой ход в эманации с радиусом 10 фт., исходящей от роя. *Провал:* цель отравлена до конца своего следующего хода. Пока цель отравлена, она может совершить либо действие, либо бонусное действие в свой ход, но не оба, и оно не может совершать реакции.

Рой. Рой может занимать пространство другого существа и наоборот. Рой может перемещаться через любое отверстие, достаточно большое для маленького существа. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Действия

Мультиатака. Рой совершает 2 атаки *Разрыванием.*

Разрывание. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 12 (3к6 + 2) рубящего урона или 9 (3к4 + 2) рубящего урона, если рой окровавлен.

Йоклол [Yochlol]

Демон развращённой воли

Среда обитания: план (Бездна).

Сокровища: нет.

Йоклол воплощают пагубную волю и заразительную философию Бездны. В своих редко встречающихся истинных формах эти злобонные манипуляторы представляют собой постоянно меняющиеся массы сочащихся щупалец и ядовитой плоти, увенчанные единственным зловещим глазом. Чаще же йоклол принимают облик пауков или фанатичных культистов. Они используют манипулятивную магию и опасную риторику, чтобы распространять культы демонов, развращать праведников и продвигать козни своих владык-исчадий. Йоклол наслаждаются тем, что принуждают ничего не подозревающих существ участвовать в заговорах демонов и натравливать смертных друг на друга.

Большинство йоклол служат Ллос. Демоническая королева пауков считает всех йоклол своими слугами и приказывает уничтожать любых, кто осмелится с этим не согласиться. В редких случаях йоклол могут служить другим лордам демонам, особенно тем, кто склонен к манипуляциям или переменчив по натуре, таким как Граз'зт, Джуиблекс и Заггтмой.

Несмотря на преданность своим демон лордам, йокколы питают собственные жестокие прихоти и амбиции. Они могут утверждать, что говорят от имени своих господ, чтобы продвинуть собственные замыслы, или же разоблачать эгоистичные цели соперников, стремясь заслужить благосклонность демонических хозяев.

Йоклол [Yochlol]

Среднее исчадие (демон), хаотичный злой

КД 15 **Инициатива:** +8 (18)

Хиты 153 (18к8 + 72)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	19	+4	+8	**Тел**	18	+4	+4
Инт	13	+1	+5	**Мдр**	15	+2	+6	**Хар**	17	+3	+7

Навыки Обман +11, Проницательность +6

Сопротивление холодный, огненный, электрический

Иммунитет ядовитый; отравленный

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 12

Языки бездны, эльфийский, подземный

ПО 10 (Опыт 5900; БМ +4)

Особенности

Демоническое восстановление. Если йоклол умирает за пределами Бездны, то его тело растворяется в ихоре и он мгновенно получает новое тело, возрождаясь с полным количеством хитов где-то в Бездне.

Сопротивление магии. Йоклол совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Паучье лазание. Йоклол может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Хождение по паутине. Йоклол игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

Действия

Мультиатака. Йоклол совершает 2 атаки *Едким хлыстом* и может наложить заклинание Паутина или Подчинение личности, если доступно.

Едкий хлыст. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +8, досягаемость 5 фт. или дистанция 120 фт. *Попадание:* 25 (6к6 + 4) урона кислотой.

Использование заклинаний. Йоклол накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 15):

По желанию: Обнаружение мыслей, Паутина, Газообразная форма (на себя)

1/день: Подчинение личности

Бонусные действия

Превращение. Йоклол превращается в среднего гуманоида, среднего паука или возвращается к своей истинной форме. Параметры одинаковые в каждой форме. Любое снаряжение, которое йоклол носит или несёт не превращается.

Реакции

Токсичный побег. *Триггер:* по йоклолу попадают броском атаки. Ответ: йоклол уменьшает урон от атаки по себе вдвое (округляя вниз) и телепортируется в свободное и видимое пространство в пределах 30 фт. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 15, каждое существо в пределах 5 фт. от места назначения йоклол. *Неудача:* цель отравлена до конца своего следующего хода. Пока цель отравлена, она недееспособна.

Квазит [Quasit]

Крошечное исчадие (демон), хаотичное злое

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 25 (10к4)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	5	-3	-3	**Лов**	17	+3	+3	**Вын**	10	+0	+0
Инт	7	-2	-2	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	10	+0	+0

Навыки Скрытность +5

Сопротивление холодный, огненный, электрический

Иммунитет ядовитый; отравленный

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 9

Языки бездны, общий

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Особенности

Сопротивление магии. Квазит совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Разрывание. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) режущего урона и цель отравлена до начала следующего хода квазита.

Невидимость. Квазит накладывает заклинание Невидимость на себя без компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику.

Испуг (1/день). *Спасбросок Мудрости:* Сл. 10, одна цель в досягаемости 20 фт. *Провал:* цель испугана. В конце своего хода цель повторяет спасбросок, заканчивая эффект на себе при успехе. Через 1 минуту спасбросок преуспевает автоматически.

Перевёртыш. Квазит превращается в летучую мышь (скорость 10 фт., летая 40 фт.), многоножку (40 фт., лазая 40 фт.), жабу (40 фт., плавая 40 фт.) или возвращается к своей истинной форме. Статблок одинаковый в каждой форме, за иключением скорости. Любое снаряжение, которое квазит носит или несёт не превращается.

Квазит [Quasit]

Демон раздора и хаоса

Среда обитания: план (Бездна).

Сокровища: нет.

Неустанно разрушительные, квазиты сеют раздор через мерзкие шутки, саботаж и засады. Эти крошечные демоны используют хаос и насилие, чтобы вселять ужас в окружающих. Превращаясь в безобидных, но зловещих существ или становясь невидимыми, квазиты пробираются туда, где могут шпионить для своих злобных хозяев или устраивать жестокие ловушки. Квазиты обожают прятаться в тёмных местах и (в самый неожиданный момент) вырываться наружу, чтобы полоснуть врагов своими ядовитыми когтями.

Квазитов обычно игнорируют и недооценивают другие демоны. Это подталкивает их к тому, чтобы доказать свою значимость через жестокие поступки или стремление попасть на Материальный план. Среди смертных квазиты сеют бессмысленный хаос и нередко находят родственные злые души среди жестоких сектантов и магов.

Eric Belisle
Оригинал

> «Необязательно быть большим, чтобы быть до жути ужасным. Вспомните всех тех, кто боится пауков. А теперь представьте паука размером с кошку, который хочет украсть у вас язык.»
>
> — Отто, бард

Марилит

Марилит [Marilith]

Демон жестокости и свирепости

Среда обитания: план (Бездна).

Сокровища: вооружение.

Марилиты — шестирукие, змееподобные демоны, владеющие смертоносными клинками, выкованными в Бездне. С этими проклятыми оружиями и боевым опытом, накопленным за бесчисленные сражения, они ведут других демонов на бойню против добродетельных душ. Часто командуют ордами более слабых демонов.

Марилит [Marilith]

Большое исчадие (демон), хаотичное злое

КД 16 **Инициатива:** +10 (20)

Хиты 220 (21к10 + 105)

Скорость 40 фт., лазая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+9	**Лов**	20	+5	+5	**Тел**	20	+5	+10
Инт	18	+4	+4	**Мдр**	16	+3	+8	**Хар**	20	+5	+10

Навыки Внимательность +8

Сопротивление холодный, огненный, электрический

Иммунитет ядовитый; отравленный

Чувства истинное зрение 120 фт., ПВ 18

Языки бездны; телепатия 120 фт.

ПО 16 (Опыт 15000; БМ +5)

Особенности

Демоническое восстановление. Если марилит умирает за пределами Бездны, то её тело растворяется в ихоре и она мгновенно получает новое тело, возрождаясь с полным количеством хитов где-то в Бездне.

Сопротивление магии. Марилит совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Реакция. Марилит может совершать одну реакцию в каждый ход боя.

Действия

Мультиатака. Марилит совершает 6 атак *Клинком договора* и применяет *Сжимание.*

Клинок договора. *Рукопашная атака:* +10, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 10 (1к10 + 5) рубящего урона + 7 (2к6) урона некротической энергией.

Сжимание. *Спасбросок Силы:* Сл. 17, одно видимое существо с размером средний или меньше в пределах 5 фт. *Провал:* 15 (2к10 + 4) дробящего урона. Цель схвачена (Сл. освобождения 14) и опутана, пока схвачена.

Бонусные действия

Телепортация (перезарядка 5–6). Марилит телепортируется на расстояние до 120 фт. в свободное и видимое пространство.

Реакции

Парирование. *Триггер:* по марилит попадает рукопашная атака, пока он держит в руках оружие. *Ответ:* марилит добавляет +5 к КД против этой атаки, что может привести к промаху.

Мэйны [Manes]

Демон паники и безумия

Среда обитания: план (Бездна).

Сокровища: нет.

Мэйны — низшая форма демонов, возникающая, когда по-настоящему гнусные души обречены на попадание в Бездну. Эти искажённые демоны обладают уродливыми чертами и телами, кишащими паразитами. Подверженные демоническим порывам и постоянному ужасу, мэйны знают лишь шок и безумные вспышки ярости.

Тошнотворный мэйн [Manes Vaporspawn]

Тошнотворные мэйны возникают из злых душ, сломленных невыразимыми мучениями или издевательствами более могущественных демонов. Эти искажённые мэйны испытывают бесконечные болезненные судороги, и делятся своей агонией со всеми существами, которых встречают.

Тошнотворный мэйн [Manes Vaporspawn]

Среднее исчадие (демон), хаотичное злое

КД 13 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 19 (3к8 + 6)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+2	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	15	+2	+2
Инт	5	-3	-3	**Мдр**	8	-1	-1	**Хар**	3	-4	-4

Сопротивление холодный, огненный, электрический

Иммунитет ядовитый; очарованный, истощённый, испуганный, схваченный, отравленный, опутанный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 9

Языки понимает язык бездны, но не говорит

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Особенности

Аморфный. Мейн может перемещаться через пространство шириной всего 1 дюйм без траты дополнительного перемещения.

Тошнотворные испарения. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 12, каждое существо в эманации с радиусом 5 фт., исходящей от мэйна в конце хода мэйна. *Провал:* цель недееспособна до конца своего следующего хода. *Успех:* цель невосприимчива к *Тошнотворным испарениям* этого мэйна на 24 часа.

Действия

Коготь. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) рубящего урона + 5 (2к4) урона некротической энергией.

Бонусные действия

Скрытность в тени. В тусклом свете или тьме мэйн выполняет действие засада.

Мэйн [Manes]

Мэйны нападают на существ, которые кажутся им слабее (или тех, кто реагирует на них страхом) и стремятся избегать более могущественных демонов. Выбравшись из Бездны, мэйны пускаются на безумные буйства, причиняя как можно больше вреда.

Мэйн [Manes]

Маленькое исчадие (демон), хаотичное злое

КД 9 **Инициатива:** -1 (9)

Хиты 9 (2к6 + 2)

Скорость 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+0	**Лов**	9	-1	-1	**Тел**	13	+1	+1
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	8	-1	-1	**Хар**	4	-3	-3

Сопротивление холодный, огненный, электрический

Иммунитет ядовитый; очарованный, испуганный, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 9

Языки понимает язык бездны, но не говорит

ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Действия

Коготь. *Рукопашная атака:* +2, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (2к4) рубящего урона.

Нальфешни

Нальфешни [Nalfeshnee]

Демон устрашения и безысходности

Среда обитания: план (Бездна).

Сокровища: реликвии.

Нальфешни стремятся подчинить всех, кого встречают. Эти массивные и отвратительные демоны сочетают обезображенные, звериные черты с телосложением, напоминающим огра. Силой и хитростью нальфешни заставляют культистов и более слабых демонов служить им в бесконечных конфликтах Бездны или в кознях на Материальном плане.

Многие нальфешни считают себя будущими лордами-демонами и стремятся завоевать собственные владения. Они часто обещают магию исчадий или союзы с Бездной, чтобы соблазнить честолюбивых смертных на пагубные сделки. Когда терпение иссякает, нальфешни вызывают видения Бездны и прочие кошмары, чтобы запугать других и добиться покорности.

Нальфешни [Nalfeshnee]

Большое исчадие (демон), хаотичное злое

КД 18 **Инициатива:** +5 (15)

Хиты 184 (16к10 + 96)

Скорость 20 фт., летая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	21	+5	+5	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	22	+6	+11
Инт	19	+4	+9	**Мдр**	12	+1	+6	**Хар**	15	+2	+7

Сопротивление холодный, огненный, электрический

Иммунитет ядовитый; испуганный, отравленный

Чувства истинное зрение 120 фт., ПВ 11

Языки бездны; телепатия 120 фт.

ПО 13 (Опыт 10000; БМ +5)

Особенности

Демоническое восстановление. Если нальфешни умирает за пределами Бездны, то его тело растворяется в ихоре и он мгновенно получает новое тело, возрождаясь с полным количеством хитов где-то в Бездне.

Сопротивление магии. Нальфешни совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Нальфешни совершает 2 атаки *Раздиранием.*

Раздирание. *Рукопашная атака:* +10, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 16 (2к10 + 5) рубящего урона + 11 (2к10) урона силовым полем.

Телепортация. Нальфешни телепортируется на расстояние до 120 фт. в свободное и видимое пространство.

Бонусные действия

Жуткое сияние (перезарядка 5-6). *Спасбросок Мудрости:* Сл. 15, каждое существо в эманации с радиусом 15 фт., исходящей от нальфешни. *Провал:* 28 (8к6) урона психической энергией и цель испугана на 1 минуту, пока не получит урон или пока не закончит ход вне линии зрения нальфешни. *Успех:* цель имунна к *Жуткому сиянию* этого нальфешни на 24 часа.

Реакции

Преследование. *Триггер:* другое существо, которое видит нальфешни, завершает своё перемещение в пределах 120 футов от нальфешни. *Ответ:* нальфешни применяет *Телепортацию*, но место назначения должно находиться в пределах 10 футов от существа, вызвавшего срабатывание.

> «Кровавая война (этот вечный конфликт между дьяволами и демонами) помогает сохранять равновесие Мультивселенной. Порой она делает нас неожиданными союзниками, но не обманывайтесь, полагая, что кто-то из них меньшее зло. Я не собираюсь благодарить демона за каждый день, когда дьявольская плеть меня не задела.»
>
> — Морденкайнен

Теневой демон [Shadow Demon]

Остаток зла

Среда обитания: план (Бездна).

Сокровища: нет.

Теневые демоны появляются, когда исключительно злобные демоны уничтожаются и не могут воссоздать свои физические формы в Бездне. Это может произойти из-за вмешательства божества, если демон был уничтожен в самой Бездне, или при более необычных обстоятельствах. Теневые демоны — это бестелесные остатки зла уничтоженных демонов. Обычно они смутно напоминают свои прежние формы, но некоторые принимают намеренно обманчивый облик. Многие прячутся в тёмных местах или выходят только ночью, скрывая свою истинную суть от тех, кем манипулируют.

Теневые демоны стремятся вернуть свою прежнюю силу и отомстить тем, кто их уничтожил. Часто они пытаются втереться в доверие к более могущественным демонам или смертным заклинателям, заключая сделки или прибегая к шантажу, чтобы восстановить свою власть. Многие стремятся заполучить или развратить души, чтобы вернуть себе форму исчадия, в то время как другие ищут порочные реликвии или очаги злобной магии. Обычно на восстановление демонической силы у теневых демонов уходят столетия, если это вообще когда-либо происходит.

Особо могущественные демоны после поражения могут вернуться в виде нескольких теневых демонов. Каждое из этих исчадий считает себя истинным воплощением прежней сущности и охотится на других, чтобы вернуть себе силу.

В редких случаях исчадия, не являющиеся демонами, могут принимать формы, схожие с теневыми демонами.

Теневой демон [Shadow Demon]

Среднее исчадие (демон), хаотичное злое

КД 14 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 66 (12к8 + 12)

Скорость 30 фт., летая 30 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	1	-5	-5	**Лов**	17	+3	+5	**Тел**	12	+1	+1
Инт	14	+2	+2	**Мдр**	13	+1	+1	**Хар**	14	+2	+4

Навыки Скрытность +7

Уязвимость излучение

Сопротивление кислотный, холодный, огненный, электрический, звуковой, дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет некротический, ядовитый; истощённый, схваченный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, опутанный

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 11

Языки бездны; телепатия 120 фт.

ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

Особенности

Демоническое восстановление. Если демон умирает за пределами Бездны, то его тело растворяется в ихоре и он мгновенно получает новое тело, возрождаясь с полным количеством хитов где-то в Бездне.

Бестелесное перемещение. Демон может перемещаться сквозь существ и объекты, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если оканчивает ход внутри объекта.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, демон совершает с помехой проверки характеристик и броски атаки.

Действия

Теневые когти. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 16 (3к8 + 3) урона психической энергией.

Бонусные действия

Скрытность в тени. В тусклом свете или тьме демон выполняет действие засада.

> «Есть 3 правила эпилога. Первое: добро всегда побеждает. Второе: зло всегда возвращается. Третье: первое правило — не всегда правда.»
> — Таршева Дальнорукая, путешественница по планам

Хезроу [Hezrou]

Демон непристойности и негодования

Среда обитания: план (Бездна).

Сокровища: любые.

Хезроу составляют костяк многих орд демонов. В хриплых, вонючих толпах эти чудовища размером с огра стремятся крушить и поглощать врагов. Их сочащиеся шкуры являются проявлениями воплощённого зла. Каждый миг участки их склизких шкур подвергаются таким гротескным преобразованиям, как ряды непарных клыков, грибковые наросты или полуоформленные лица. Эти нескладные проявления возникают, а затем исчезают.

Хезроу служат более сильным демонам, таким как нальфешни и марилиты. После оскорблений и запугиваний со стороны этих смертоносных демонов, хезроу относятся также к толпам более слабых дретчей и мэйнов. Эта предсказуемая жестокость делает хезроу полезными звеньями в хаотичной структуре орды демонов.

Находясь на Материальном плане или иным образом предоставленные сами себе, хезроу безрассудно предаются разрушительным буйствам, не задумываясь о последствиях. Лишь магия и угрозы от более могущественных хозяев могут обуздать бесчинства хезроу и заставить их следовать более сложному плану. Могущественные заклинатели часто используют принуждение, вроде заклинаний Магический круг и Планарные узы, либо другую магию, чтобы заставить хезроу служить им. Совершите бросок или выберите результат из таблицы «Демоническое обязательство», чтобы определить, как заклинатель намеревается использовать хезроу или подобного демона.

Justin Gerard
Оригинал

Демоническое обязательство

1к6	Демон был призван чтобы...
1	Взломать хранилище и украсть содержимое.
2	Осквернить место еретическими символами и демонической кровью.
3	Принести или иным образом предоставить материалы для нечестивого ритуала.
4	Охранять место, убивая любого, кто подойдёт близко.
5	Загнать врага, уничтожив всё на пути демона.
6	Страхом заставить кого-то следовать приказам.

Хезроу [Hezrou]

Большое исчадие (демон), хаотичное злое

КД 18 **Инициатива:** +6 (16)

Хиты 157 (15к10 + 75)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+7	**Лов**	17	+3	+3	**Тел**	20	+5	+8
Инт	5	-3	-3	**Мдр**	12	+1	+4	**Хар**	13	+1	+1

Сопротивление холодный, огненный, электрический

Иммунитет ядовитый; отравленный

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 11

Языки Бездны; телепатия 120 фт.

ПО 8 (Опыт 3900; БМ +3)

Особенности

Демоническое восстановление. Если хезроу умирает за пределами Бездны, то его тело растворяется в ихоре и он мгновенно получает новое тело и возрождается с полными хитами в Бездне.

Сопротивление магии. Хезроу совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Зловоние. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 16, каждое существо, когда начинает свой ход в пределах эманации с радиусом 10 фт., исходящей от хезроу. *Провал:* цель отравлена до начала своего следующего хода.

Действия

Мультиатака. Хезроу совершает 3 атаки *Раздиранием.*

Раздирание. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к4 + 4) рубящего урона и 9 (2к8) урона ядом.

Бонусные действия

Прыжок. Хезроу прыгает на расстояние до 30 фт., потратив 10 фт. своего перемещения.

Чазм [Chasme]

Демон предательства и подхалимажа

Среда обитания: план (Бездна).

Сокровища: реликвии.

Вылетающие из Бездны чазмы напоминают мух размером с лошадь. Они выводят врагов из строя при помощи монотонного, притупляющего рассудок жужжания, а затем используют хоботки, чтобы высосать из жертв жизненную силу. В Бездне большинство чазмов раболепно служат более могущественным демонам и разыскивают пленных, которых можно обратить в ряды демонических орд.

Чазм [Chasme]

Большое исчадие (демон), хаотичное злое

КД 15 **Инициатива:** +5 (15)

Хиты 78 (12к10 + 12)

Скорость 20 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	15	+2	+5	**Тел**	12	+1	+1
Инт	11	+0	+0	**Мдр**	14	+2	+5	**Хар**	10	+0	+0

Навыки Внимательность +5

Сопротивление холодный, огненный, электрический

Иммунитет ядовитый; отравленный

Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 15

Языки бездны; телепатия 120 фт.

ПО 6 (Опыт 2300; БМ +3)

Особенности

Демоническое восстановление. Если чазм умирает за пределами Бездны, то его тело растворяется в ихоре и он мгновенно получает новое тело и возрождается с полными хитами в Бездне.

Сопротивление магии. Чазм совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Паучье лазание. Чазм может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Хоботок. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 16 (4к6 + 2) колющего урона + 21 (6к6) урона некротического урона. Если цель — существо, её максимум хитов уменьшается на величину, равную полученному урону некротической энергией.

Бонусные действия

Гул. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 12, каждое существо в 30-футовой эманации, исходящей от чазма (демоны автоматически преуспевают). *Провал:* цель бессознательна и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода. Цель автоматически преуспевает через 10 минут, или если она получает урон, или существо в пределах 5 фт. от неё действием выльет на неё флягу святой воды. *Успех:* цель невосприимчива к *Гулу* этого чазма на 24 часа.

Дьяволы

Бес [Imp]

Дьявол мелочности и подозрительности

Среда обитания: любая.

Сокровища: нет.

Известные своей трусостью и подхалимством, бесы служат дьяволам и злым магам. Умение менять облик и оставаться незамеченными делает их искусными шпионами и мастерами побега из опасностей. Наблюдая за другими существами, бесы пересказывают хозяевам увиденное, но часто упускают важные детали или преподносят события в самом мрачном свете, чтобы ввести хозяев в заблуждение и подтолкнуть их к злобному совету беса.

Бесы без господ наслаждаются манипуляцией другими существами и раздутым самомнением. Они могут захватить власть над группами более слабых монстров или прикидываться полезными духами, чтобы обманом склонить влиятельных личностей к нечестивым поступкам.

Бес [Imp]

Крошечное исчадие (дьявол), законопослушное злое

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 21 (6к4 + 6)

Скорость 20 фт., летая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	6	-2	-2	**Лов**	17	+3	+3	**Вын**	13	+1	+1
Инт	11	+0	+0	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	14	+2	+2

Навыки Обман +4, Проницательность +3, Скрытность +5

Сопротивление холодный

Иммунитет огненный, ядовитый; отравленный

Чувства тёмное зрение 120 фт. (даже через магическую тьму), ПВ 11

Языки общий, инфернальный

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Особенности

Магическое сопротивление. Бес совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Жало. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона и 7 (2к6) урона ядом.

Невидимость. Бес накладывает заклинание Невидимость на себя без компонентов для заклинания, используя Харизму в качестве заклинательной характеристики.

Перевёртыш. Бес превращается в крысу (скорость 20 фт.), ворона (20 фт., полёт 60 фт.), паука (20 фт., лазание 20 фт.) или возвращается к своей истинной форме. Параметры одинаковые в каждой форме, за исключением скорости. Любое снаряжение, которое бес носит или несёт не превращается.

> «Я могу рассказать то, что знаю, но не лучше ли мне поведать то, что позволит вам сделать то, что вы и так собирались сделать?»
> — Скверник, бес-слуга Фирана Зал'Хонана

Бородатый дьявол [Bearded Devil]

Дьявол силы и запугивания

Среда обитания: план (Девять преисподних).

Сокровища: Вооружение.

Бородатые дьяволы, также известные как барбазу, составляют легионы Девяти преисподних. Эти жестокие солдаты следуют приказам генералов дьяволов, защищая инфернальные владения, вторгаясь в миры Материального плана и сражаясь с демонами в межпланарных конфликтах.

Предоставленные сами себе бородатые дьяволы побуждают смертных действовать бессердечно и злоупотреблять своей властью, раздувая их эго и порождая мелких тиранов. Злодеи, связанные с Девятью преисподними, призывают бородатых дьяволов в качестве стражей, исполнителей своей воли или бойцов в зловещих армиях.

Их жуткие бороды представляют собой уродливые, напоминающие щупальца наросты. Эти извивающиеся, усеянные шипами отростки несут яд, способный предотвращать магическое исцеление. Бородатые дьяволы также знамениты своими характерными глефами, через которые они направляют адскую энергию. Те, кого поражает это неестественное оружие, получают инфернальные раны, которые ухудшаются, если их не перевязать или не исцелить магией.

Бородатый дьявол [Bearded Devil]

Среднее исчадие (дьявол), законопослушный злой

КД 13 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 58 (9к8 + 18)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+5	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	15	+2	+4
Инт	9	-1	-1	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	14	+2	+4

Сопротивление холодный

Иммунитет огненный, ядовитый; отравленный

Чувства тёмное зрение 120 фт. (даже через магическую тьму), ПВ 10

Языки инфернальный; телепатия 120 фт.

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Особенности

Сопротивление магии. Дьявол совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Дьявол совершает 1 атаку *Бородой* и 1 атаку *Адской глефой*.

Борода. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона и цель отравлена до начала следующего хода дьявола. Пока цель отравлена таким образом она не может восстанавливать хиты.

Адская глефа. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 8 (1к10 + 3) рубящего урона. Если цель — существо, у которого него нет адской раны, то она подвергается следующему эффекту. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 12. *Провал:* цель получает адскую рану. Будучи раненой таким образом, цель теряет 5 (1к10) хитов в начале каждого своего хода. Рана затягивается либо через 1 минуту, либо после исцеления заклинанием, либо после того, как цель или существо в радиусе 5 фт. от неё действием преуспеет в проверке Мудрости (Медицина) со Сл. 12 для остановки раны.

Michael Broussard
Оригинал

Дьявол цепей [Chain Devil]

Дьявол боли и контроля

Среда обитания: план (Девять преисподних).

Сокровища: инструменты.

Также известные как кайтоны, дьяволы цепей считают себя мрачными художниками, использующими обман, угрозы и жестокие металлические цепи, чтобы заставить узников предать самих себя. Многие из них служат могущественным дьяволам, вырывая тайны из заключённых душ при помощи смертоносных, оживших цепей. Предоставленные сами себе, дьяволы цепей вдохновляют безжалостных личностей к изучению запретной магии, ведя своих учеников по пути к Девяти преисподним.

Помимо психологических угроз и физического вреда, дьявол цепей использует свой пугающий взгляд, заставляя жертву видеть не самого монстра, а воплощение их худшего страха. Бросьте или выберите результат из таблицы «Маски дьявола цепей», чтобы определить, какой облик принимает дьявол.

Дьявол цепей [Chain Devil]

Среднее исчадие (дьявол), законопослушное злое

КД 15 **Инициатива:** +5 (15)

Хиты 85 (10к8 + 40)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	18	+4	+7
Инт	11	+0	+0	**Мдр**	12	+1	+4	**Хар**	14	+2	+2

Сопротивление холодный, дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет огненный, ядовитый; отравленный

Чувства тёмное зрение 120 фт. (даже через магическую тьму), ПВ 11

Языки инфернальный; телепатия 120 фт.

ПО 8 (Опыт 3900; БМ +3)

Особенности

Дьявольское восстановление. Если дьявол умирает за пределами Девяти преисподних, то его тело исчезает в дыме серы и он мгновенно получает новое тело, возрождаясь с полным количеством хитов где-то в Девяти преисподних.

Сопротивление магии. Дьявол совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Дьявол совершает 2 атаки *Цепью* и использует *Вызов инфернальных цепей.*

Цепь. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) рубящего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она схвачена (Сл. освобождения 14) одной из двух цепей и опутана до тех пор, пока схвачена.

Вызов инфернальных цепей. Дьявол вызывает огненную цепь, чтобы связать существо. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 15, одно видимое существо в пределах 60 фт. *Провал:* 9 (2к4 + 4) урона огнём и цель опутана до конца следующего хода дьявола, после чего цепь исчезает. Если цель с размером большой или меньше, то дьявол перемещает цель на расстояние до 30 фт. к себе. *Успех:* цепь исчезает.

Реакции

Обескураживающий взгляд. *Триггер:* видимое существо в пределах 30 футов, которое начинает свой ход и может видеть дьявола. *Ответ — Спасбросок Мудрости:* Сл. 15, вызвавшее срабатывание существо. *Провал:* цель испугана до конца своего хода. *Успех:* цель невосприимчива к *Обескураюивающему взгляду* этого дьявола на 24 часа.

Маски дьявола цепей

1к4	Наблюдателю цепной дьявол кажется…
1	Трупом любимого человека.
2	Осуждающим божеством.
3	Суровым наставником или начальником.
4	Самим наблюдателем в самый тяжёлый момент жизни.

Исчадие пропасти [Pit Fiend]

Большое исчадие (дьявол), законопослушное злое

КД 21 **Инициатива:** +14 (24)

Хиты 337 (27к10 + 189)

Скорость 30 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	26	+8	+8	**Лов**	14	+2	+8	**Тел**	24	+7	+7
Инт	22	+6	+6	**Мдр**	18	+4	+10	**Хар**	24	+7	+7

Навыки Внимательность +10, Убеждение +19

Сопротивление холодный

Иммунитет огненный, ядовитый; отравленный

Чувства истинное зрение 120 фт., ПВ 20

Языки инфернальный; телепатия 120 фт.

ПО 20 (Опыт 25000; БМ +6)

Особенности

Дьявольское восстановление. Если исчадие умирает за пределами Девяти преисподних, то его тело исчезает в дыме серы и он мгновенно получает новое тело, возрождаясь с полным количеством хитов где-то в Девяти преисподних.

Сопротивление магии. Исчадие совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Легендарное сопротивление (4/день). Если исчадие провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Аура страха. Исчадие излучает эманацию с радиусом 20 фт., пока у него нет состояния недееспособный. *Спасбросок Мудрости:* Сл. 21, любой враг, начинающий свой ход в эманации. *Провал:* цель испугана до начала своего следующего хода. *Успех:* цель имунна к ауре этого исчадия на 24 часа.

Действия

Мультиатака. Исчадие совершает 1 атаку *Укусом*, 2 атаки *Дьявольским когтем* и 1 атаку *Адской булавой*.

Укус. *Рукопашная атака:* +14, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 18 (3к6 + 8) колющего урона. Если цель — существо, то оно должно совершить следующий спасбросок:

Спасбросок Телосложения: Сл. 21. *Провал:* цель отравлена. Пока она отравлена, то не может восстанавливать хиты и получает 21 (6к6) урона ядом в начале каждого своего хода и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе. Через 1 минуту спасбросок автоматически преуспевает.

Дьявольский коготь. *Рукопашная атака:* +14, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 26 (4к8 + 8) урона некротической энергией.

Адская булава. *Рукопашная атака:* +14, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 22 (4к6 + 8) урона силовым полем + 21 (6к6) урона огнём.

Адские заклинания (перезарядка 4-6). Исчадие дважды накладывает заклинание Огненный шар (версия 5 уровня) без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 21). Он может заменить один Огненный шар на Удержание чудовища (версия 7 уровня) или на Стену огня.

Исчадие пропасти [Pit Fiend]

Дьявол доминирования

Среда обитания: план (Девять преисподних).

Сокровища: реликвии.

Правители Девяти преисподних и генералы легионов дьяволов, исчадия пропасти стремятся к завоеваниям на всех планах. Но эти тираны-дьяволы — не просто поджигатели войн; они плетут замысловатые интриги на полях сражений между исчадиями, в политике преисподних и смертных заговорах.

Исчадия пропасти — знать Девяти преисподних; многие из них правят феодами нижних планов, обречёнными смертными мирами и другими инфернальными оплотами. Большинство служит архидьяволам Девяти преисподних, одновременно отчаянно преследуя собственные амбиции. Ряды низших дьяволов повинуются исчадиям пропасти, однако эти коварные тираны всегда настороже, опасаясь предательства со стороны своих слуг.

Пылая злом Девяти преисподних, исчадия пропасти одним лишь присутствием вселяют страх в каждое существо. Несмотря на свои размеры и колоссальную физическую и магическую мощь, исчадия пропасти столь же охочи развратить противников, сколь и уничтожить их. Их высокомерие нередко заставляет недооценивать смертных врагов — и эта слабость может обернуться их гибелью.

Eric Belisle
Оригинал

Игольчатый дьявол [Spined Devil]

Дьявол вторжения и подозрения

Среда обитания: план (Девять преисподних).

Сокровища: нет.

Игольчатые дьяволы, также известные как спинагоны, прячутся в тенях нижних планов, разыскивая секреты для своих инфернальных владык. Они предпочитают атаковать с воздуха острыми шипами, оставаясь вне досягаемости врагов. Игольчатые дьяволы собирают информацию, чтобы иметь рычаги давления на смертных или снискать расположение могущественных дьяволов. Бросьте или выберите результат из таблицы «Сведения игольчатого дьявола», чтобы определить, какую информацию игольчатый дьявол ищет или уже имеет.

Сведения игольчатого дьявола

1к6	Игольчатый дьявол жаждет сведений о…
1	Артефактах, их местонахождении и владельцах.
2	Предательствах со стороны инфернальных союзников или других дьяволов.
3	Преступлениях или обмане со стороны влиятельных лидеров.
4	Личностях инкогнито.
5	Передвижениях межпланарных армий.
6	Пророчествах или тайнах, скрытых богами.

Игольчатый дьявол [Spined Devil]

Маленькое исчадие (дьявол), законопослушное злое

КД 13 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 45 (10к6 + 10)

Скорость 20 фт., летая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+0	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	12	+1	+1
Инт	11	+0	+0	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	8	-1	-1

Сопротивление холодный

Иммунитет огненный, ядовитый; отравленный

Чувства тёмное зрение 120 фт. (даже через магическую тьму), ПВ 12

Языки инфернальный; телепатия 120 фт.

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Облёт. Дьявол не вызывает провоцированные атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Сопротивление магии. Дьявол совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Дьявол совершает 2 атаки *Инфернальным трезубцем* или *Хвостовым шипом* в любой комбинации.

Инфернальный трезубец. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона + 3 (1к6) урона огнём.

Хвостовой шип. *Дальнобойная атака:* +4, дистанция 20/80 фт. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона + 3 (1к6) урона огнём.

Костяной дьявол [Bone Devil]

Дьявол ужаса и подчинения

Среда обитания: план (Девять преисподних).

Сокровища: инструменты.

Костяные дьяволы — это худощавые, кошмарные исчадия с бледной кожей, натянутой на каркас, сочетающий человеческие и насекомоподобные черты. Этих исчадий, также известных как осилоты, ставят во главе более слабых дьяволов и других существ, связанных с легионами преисподних. Костяные дьяволы следят за тем, чтобы приказы владык преисподних исполнялись безупречно, а не дьяволы соблюдали свои обязательства перед Девятью преисподних. Они убивают тех, кто отказывается от инфернальных сделок, отправляя предательские смертные души на невыразимые муки.

Когда костяные дьяволы не заняты служением своим дьявольским хозяевам, они соблазняют самолюбивых смертных обещаниями поклонения и повиновения от других существ. Эти дьяволы поддерживают мелких тиранов, помогая им становиться всё более жестокими и аморальными.

Костяные дьяволы путешествуют по мультивселенной, исполняя дьявольские приказы. В безвыходных ситуациях они могут даже прибегнуть к вербовке смертных, заставляя их участвовать в своих зловещих планах. Чтобы вдохновиться целями костяного дьявола, выберите или бросьте кость по таблице ниже.

Цели костяного дьявола

1к4	Цель костяного дьявола...
1	Поймать душу, сбежавшую из Девяти преисподних.
2	Передать сообщение или наказать кого-то во имя архидьявола.
3	Найти того, кто нарушил сделку с дьяволом.
4	Убить кого-то или украсть что-то в рамках своего договора с порочным магом.

«Костяные дьяволы — лишь 1 из 1000 причин никогда не заключать сделку с дьяволом, но весьма значительная. Если нарушишь такую сделку, именно один из этих кошмаров, скорее всего, затащит тебя в Девять преисподних».

— Сильвира Савикас, мудрец из крепости Свечей

Nils Hamm

Оригинал

Костяной дьявол [Bone Devil]

Большое исчадие (дьявол), законопослушный злой

КД 16 **Инициатива:** +7 (17)

Хиты 161 (17к10 + 68)

Скорость 40 фт., полёт 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+8	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	18	+4	+4
Инт	13	+1	+5	**Мдр**	14	+2	+6	**Хар**	16	+3	+7

Навыки Обман +7, Проницательность +6

Сопротивление холодный

Иммунитет огненный, ядовитый; отравленный

Чувства тёмное зрение 120 фт. (даже через магическую тьму), ПВ 12

Языки инфернальный; телепатия 120 фт.

ПО 9 (Опыт 5000; БМ +4)

Особенности

Дьявольское восстановление. Если дьявол умирает за пределами Девяти преисподних, то его тело исчезает в дыме серы и он мгновенно получает новое тело, возрождаясь с полным количеством хитов где-то в Девяти преисподних.

Сопротивление магии. Дьявол совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Дьявол совершает 2 атаки *Когтями* и одну атаку *Адским жалом.*

Когти. *Рукопашная атака:* +8, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) рубящего урона.

Адское жало. *Рукопашная атака:* +8, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 15 (2к10 + 4) колющего урона + 18 (4к8) урона ядом, и цель отравлена до начала следующего хода дьявола. Пока цель отравлена она не может восстанавливать хиты.

Ледяной дьявол [Ice Devil]

Дьявол антипатии и интеллектуального высокомерия

Среда обитания: план (Девять преисподних).

Сокровища: магия.

Безжалостные стратеги Девяти преисподних, ледяные дьяволы (также известные как гелюгоны) отвергают эмоции, чтобы предаваться своим злобным толкованиям логики. Для них Мультивселенная — это головоломка, которую необходимо решить во благо себе, своим хозяевам и Девяти преисподних.

Ледяные дьяволы действуют коварно, маскируя свои прихоти под разум и стратегию. На службе у злых господ эти насекомоподобные дьяволы терпеливо планируют перемещения инфернальных армий и плетут интриги, стремясь исполнить порочные цели. Благодаря своему боевому мастерству и способности перекраивать поле боя стенами льда они также могут служить стражами.

Следуя собственным замыслам, ледяные дьяволы искушают смертных отказаться от эмпатии и социальных связей ради эгоистичных, разрушительных представлений об интеллектуализме. Изолировав жертв, эти дьяволы выкачивают из них секреты или отправляют их дальше, чтобы распространять раздорные догмы, прикрытые личиной разума.

Nils Hamm

Оригинал

> «Часть очарования ледяных дьяволов в том, что они всегда считают себя умнее тебя. Ммм... Нет удовольствий слаще, чем доказать дьяволу его ошибку.»
>
> — Таша

Ледяной дьявол [Ice Devil]

Большое исчадие (дьявол), законопослушное злое

КД 18 **Инициатива:** +7 (17)

Хиты 228 (24к10 + 96)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	21	+5	+5	**Лов**	14	+2	+7	**Тел**	18	+4	+9
Инт	18	+4	+4	**Мдр**	15	+2	+7	**Хар**	18	+4	+9

Навыки Проницательность +7, Внимательность +7, Убеждение +9

Иммунитет холодный, огненный, ядовитый; отравленный

Чувства слепое зрение 120 фт., ПВ 17

Языки инфернальный; телепатия 120 фт.

ПО 14 (Опыт 11500; БМ +5)

Особенности

Дьявольское восстановление. Если дьявол умирает за пределами Девяти преисподних, то его тело исчезает в дыме серы и он мгновенно получает новое тело, возрождаясь с полным количеством хитов где-то в Девяти преисподних.

Сопротивление магии. Дьявол совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Дьявол совершает 3 атаки *Ледяным копьём*. Он может заменить 1 из этих атак на атаку *Хвостом*.

Ледяное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +10, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) колющего урона + 10 (3к6) урона холодом. До конца своего следующего хода цель не может совершать бонусные действия и/или реакции; её скорость уменьшается на 10 фт.; она может перемещаться или совершать 1 действие в свой ход, но не оба сразу. *Попадание или промах:* копьё магически возвращается в руку дьявола сразу после дальнобойной атаки.

Хвост. *Рукопашная атака:* +10, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 15 (3к6 + 5) дробящего урона + 18 (4к8) урона холодом.

Ледяная стена (перезарядка 6). Дьявол накладывает заклинание Стена льда без компонентов, используя Интеллект, как заклинательную характеристику (Сл. 17).

Лемуры [Lemures]

Дьяволы агонии и отчаяния

Среда обитания: план (Девять преисподних).

Сокровища: нет.

Наименьшие из всех дьяволов, лемуры возникают из порочных душ, утративших все воспоминания о смертной жизни. Из этой инфернальной протоматерии выступают лишь смутные конечности и искажённые чертами муки лица.

Лемур [Lemure]

Лемуры мучают более слабых существ, но в Девяти преисподних таких почти нет. Чтобы избежать ещё больших страданий, они подчиняются приказам более могущественных дьяволов.

Рой лемуров [Swarm of Lemures]

Когда дьяволы сгоняют толпы лемуров в одно место или когда сами лемуры сжимаются в единую массу, формируется рой с единым разумом.

Лемур [Lemure]

Среднее исчадие (дьявол), законопослушное злое

КД 9 **Инициатива:** -3 (7)

Хиты 9 (2к8)

Скорость 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+0	**Лов**	5	-3	-3	**Тел**	11	+0	+0
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	3	-4	-4

Сопротивление холодный

Иммунитет огненный, ядовитый; очарованный, испуганный, отравленный

Чувства тёмное зрение 120 фт. (даже через магическую тьму), ПВ 10

Языки понимает инферальный, но не говорит

ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Особенности

Восстановление преисподних. Если лемур умирает в Девяти преисподних, то он возрождается с полным количеством хитов через 1к10 дней, если только его не убьёт существо под действием заклинания Благословление или его останки не будут окроплены святой водой.

Действия

Мерзкая слизь. *Рукопашная атака:* +2, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 2 (1к4) урона ядом.

Рой лемуров [Swarm of Lemures]

Большой рой средних исчадий (дьяволов), законопослушный злой

КД 12 **Инициатива:** -2 (8)

Хиты 45 (6к10 + 12)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	7	-2	-2	**Тел**	14	+2	+2
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	3	-4	-4

Сопротивление холодный, дробящий, колющий, режущий

Иммунитет огненный, ядовитый; очарованный, испуганный, отравленный

Чувства тёмное зрение 120 фт. (даже через магическую тьму), ПВ 11

Языки понимает инферальный, но не говорит

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Особенности

Рой. Рой может занимать пространство другого существа и наоборот. Рой может перемещаться через любое отверстие, достаточно большое для среднего существа. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Восстановление преисподних. Если рой умирает в Девяти преисподних, то он возрождается с полным количеством хитов через 1к10 дней, если только его не убьёт существо под действием заклинания Благословление или его останки не будут окроплены святой водой.

Действия

Мультиатака. Рой совершает 2 атаки *Мерзкой слизью.*

Мерзкая слизь. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 11 (2к8 + 2) урона ядом или 9 (2к6 + 2) урона ядом, если рой окровавлен.

Рогатый дьявол [Horned Devil]

Дьявол ненависти и порабощения

Среда обитания: план (Девять преисподних).

Сокровища: реликвии.

Рогатые дьяволы, также известные как корнугоны или мальбранши, — инфернальные воины, исполняющие волю генералов-дьяволов и возглавляющие других дьяволов в бою. Их тела и оружие выкованы в Девяти преисподних, и они терзают своих врагов дьявольским пламенем и коварными ранами.

Рогатый дьявол [Horned Devil]

Большое исчадие (дьявол), законопослушное злое

КД 18 **Инициатива:** +7 (17)

Хиты 199 (19к10 + 95)

Скорость 30 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	22	+6	+10	**Лов**	17	+3	+7	**Тел**	21	+5	+5
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	16	+3	+7	**Хар**	18	+4	+8

Иммунитет огненный, ядовитый; отравленный

Чувства тёмное зрение 150 фт. (даже через магическую тьму), ПВ 13

Языки инфернальный; телепатия 120 фт.

ПО 11 (Опыт 7200; БМ +4)

Особенности

Дьявольское восстановление. Если дьявол умирает за пределами Девяти преисподних, то его тело исчезает в дыме серы и он мгновенно получает новое тело, возрождаясь с полным количеством хитов где-то в Девяти преисподних.

Сопротивление магии. Дьявол совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

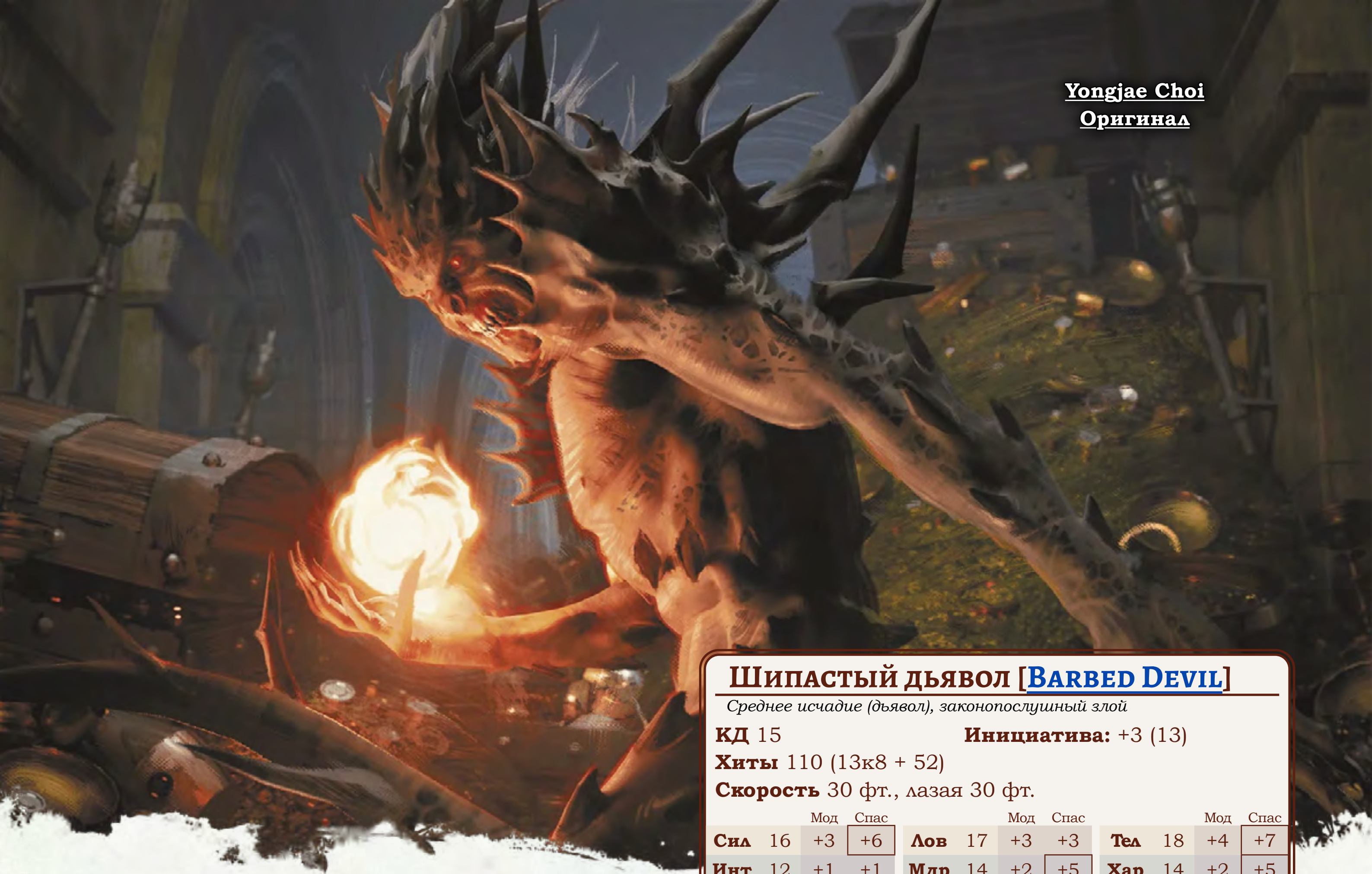
Действия

Мультиатака. Дьявол совершает 3 атаки *Огненными вилами* или *Метанием пламени* в любой комбинации. Он может заменить 1 атаку *Адским хвостом.*

Огненные вилы. *Рукопашная атака:* +10, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 15 (2к8 + 6) колющего урона + 9 (2к8) урона огнём.

Метание пламени. *Дальнобойная атака:* +8, дистанция 150 фт. *Попадание:* 26 (5к8 + 4) урона огнём. Если цель — горючий объект, который не носят и не несут, то он начинает гореть.

Адский хвост. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 17, одно видимое существо в пределах 10 фт. *Провал:* 10 (1к8 + 6) урона некротической энергией и цель получает адскую рану, если у неё ещё её нет. С такой раной цель теряет 10 (3к6) хитов в начале каждого своего хода. Рана заживает через 1 минуту после восстановления хитов цели заклинанием или после того, как цель или существо в пределах 5 фт. действием остановит рану, успешно пройдя проверку Мудрости (Медицина) со Сл. 17.



Yongjae Choi
Оригинал

Шипастый дьявол [Barbed Devil]

Дьявол жадности и одержимости

Среда обитания: план (Девять преисподних).

Сокровища: любые.

Адские коллекционеры, шипастые дьяволы фанатично охраняют сокровищницы и прочёсывают планы в поисках новых пополнений в свои хранилища. Среди обитателей Девяти преисподних они также известны как хаматулы. Эти дьяволы украшают свои шипастые тела самыми ценными трофеями и добычей, отнятой у тех, кто безуспешно пытался их ограбить. Когда они сталкиваются с угрозой, их оружием становятся колючие конечности и адский огонь.

Шипастые дьяволы часто служат стражами и счётоводами у генералов ледяных дьяволов, военачальников исчадий преисподних, архидьяволов и других могущественных злодеев. В обмен на эту службу они получают защиту для своих собственных коллекций. Многие шипастые дьяволы также поддерживают сети из бесов, которые прочёсывают планы в поисках ценных сокровищ или жадных смертных, готовых заключить сделку.

Однако шипастые дьяволы редко собирают что-то столь банальное, как монеты и драгоценные камни. Гораздо больше они гордятся коллекцией редчайших предметов определённого типа — обычно артефактов с особой родословной или символов власти. Шипастые дьяволы никогда не крадут то, что жаждут заполучить; вместо этого они заключают сделки, позволяя им завладеть как сокровищами, так и смертными душами.

Шипастый дьявол [Barbed Devil]

Среднее исчадие (дьявол), законопослушный злой

КД 15 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 110 (13к8 + 52)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+6	**Лов**	17	+3	+3	**Тел**	18	+4	+7
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	14	+2	+5	**Хар**	14	+2	+5

Навыки Обман +5, Проницательность +5, Внимательность +8

Сопротивление холодом

Иммунитет огнём, ядом; отравленный

Чувства тёмное зрение 120 фт. (даже через магическую тьму), ПВ 18

Языки инфернальный; телепатия 120 фт.

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Особенности

Шипастая шкура. В начале каждого своего хода дьявол наносит 5 (1к10) колющего урона всем схваченным им существам или схватившим его.

Дьявольское восстановление. Если дьявол умирает за пределами Девяти преисподних, то его тело исчезает в дыме серы и он мгновенно получает новое тело, возрождаясь с полным количеством хитов где-то в Девяти преисподних.

Сопротивление магии. Дьявол совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Дьявол совершает 1 атаку *Когтями* и 1 атаку *Хвостом* или он совершает 2 атаки *Метанием пламени.*

Когти. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) колющего урона. Если цель с размером большой или меньше, то она получает состояние схваченный (Сл. освобождения 13) от обоих когтей.

Хвост. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 14 (2к10 + 3) рубящего урона.

Метание пламени. *Дальнобойная атака:* +5, дистанция 150 фт. *Попадание:* 17 (5к6) урона огнём. Если цель — легковоспламеняющийся объект, который никто не носит и не несёт, то она начинает гореть.

Эриния [Erinyes]

Дьявол возмездия и праведного гнева

Среда обитания: план (Девять преисподних).

Сокровища: вооружение.

Эринии, также известные как фурии, — это крылатые дьяволы, облачённые в дьявольские доспехи. Эти падшие ангелы вершат беспощадное подобие божественного правосудия, преследуя нарушителей клятв и утаскивая по праву проклятых в Девять преисподних, опутывая их магическими верёвками. Лишь немногим удавалось увидеть, что скрывается под их бронёй, и эринии делают всё, чтобы те, кто увидел, уже никогда об этом не рассказали.

Эринии часто служат архдьяволам и охраняют порядок Девяти преисподних от нарушителей и беглецов. Хотя они склонны к вспышкам ярости, эринии хорошо взаимодействуют с другими дьяволами. Иногда они охотятся тройками, создавая себе зловещую репутацию.

Когда они не находятся на службе у хозяина дьявола, эринии охотятся за порочными душами. Они неутомимо преследуют добычу по всей Мультивселенной годами, если потребуется. Хотя их могут призвать на службу тёмные волшебники, эринии также прислушиваются к клятвам и проклятиям, произнесённым в их честь. В редких случаях, если смертный, охваченный праведным гневом, взывает к ним, эриния может явиться, чтобы отомстить от его имени. Однако, единожды призванная, эриния не уйдёт, пока не заберёт душу — либо своей цели, либо самого призвавшего.

Эриния [Erinyes]

Среднее исчадие (дьявол), законопослушное злое

КД 18 **Инициатива:** +7 (17)

Хиты 178 (21к8 + 84)

Скорость 30 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	16	+3	+7	**Тел**	18	+4	+8
Инт	14	+2	+2	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	18	+4	+8

Навыки Внимательность +6, Убеждение +8

Сопротивление холодный

Иммунитет огненный, ядовитый; отравленный

Чувства истинное зрение 120 фт., ПВ 16

Языки инфернальный; телепатия 120 фт.

ПО 12 (Опыт 8400; БМ +4)

Особенности

Дьявольское восстановление. Если эриния умирает за пределами Девяти преисподних, то её тело исчезает в дыме серы и она мгновенно получает новое тело, возрождаясь с полным количеством хитов где-то в Девяти преисподних.

Сопротивление магии. Эриния совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Волшебная верёвка. У эринии есть волшебная верёвка. Неся её, эриния может совершать действие *Опутывающая верёвка*. У верёвки есть 20 КД, 90 хитов и иммунитет к урону ядом и психической энергией. Верёвка превращается в пыль, если её хиты уменьшаются до 0, если она находится на расстоянии 5+ фт. от эринии в течение 1 часа или более или если эриния умирает. Если верёвка повреждена или уничтожена, то эриния может полностью восстановить её, завершив короткий или продолжительный отдых.

Действия

Мультиатака. Эриния совершает 3 атаки *Иссушающим мечом* и может применить *Опутывающую верёвку*.

Иссушающий меч. *Рукопашная атака:* +8, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) рубящего урона + 11 (2к10) урона некротической энергией.

Опутывающая верёвка (требуется волшебная верёвка). *Спасбросок Силы:* Сл. 16, одно видимое существо в пределах 120 фт. *Провал:* 14 (4к6) урона силовым полем и цель опутана, пока верёвка не будет уничтожена, пока эриния бонусным действием не освободит цель или пока эриния снова не применит *Опутывающую верёвку*.

Реакции

Парирование. *Триггер:* по эринии попадает рукопашная атака, пока она держит в руках оружие. *Ответ:* эриния добавляет +4 к КД против этой атаки, что может привести к промаху.

Юголоты

Арканалот [Arcanaloth]

Юголот магических манипуляций

Среда обитания: план (Нижние планы).

Сокровища: магия.

Хотя все юголоты являются исчадиями, олицетворяющими злобу и жадность, но арканалоты направляют свой выдающийся интеллект на накопление и использование секретов. Затем они используют эти тайны, чтобы порабощать бесчисленных жертв и мелких злодеев, очаровывая противников ложными обещаниями и могущественной магией.

Арканалоты обладают значительными магическими способностями и часто скрывают свою истинную сущность с помощью иллюзий. Хотя они предпочитают, чтобы за них сражались магические слуги или другие юголоты, арканалоты способны защитить себя с помощью магии, изгоняя противников прямо на страницы своих волшебных фолиантов.

John Patrick Gañas
Оригинал

Арканалот [Arcanaloth]

Среднее исчадие (юголот), нейтральный злой

КД 18 **Инициатива:** +5 (15)

Хиты 175 (27к8 + 54)

Скорость 30 фт., полёт 30 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	12	+1	+5	**Тел**	14	+2	+6
Инт	20	+5	+9	**Мдр**	16	+3	+7	**Хар**	17	+3	+3

Навыки Аркана +9, Обман +7, Проницательность +7, Внимательность +7

Сопротивление холодный, огненный, электрический

Иммунитет ядовитый, кислотный; очарованный, отравленный

Чувства истинное зрение 120 фт., ПВ 17

Языки все; телепатия 120 фт.

ПО 12 (Опыт 8400; БМ +4)

Особенности

Восстановление исчадия. Если арканалот умирает за пределами Геенны, то его тело растворяется в ихоре и он мгновенно получает новое тело и возрождается с полными хитами в Геенне.

Сопротивление магии. Арканалот совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Том душ. Арканалот владеет магическим томом. Пока он несёт или носит этот том, он может совершать своё действие *Изгоняющий коготь.*

Том имеет КД 17; хиты 35; и иммунитет к урону некротической энергией, ядом и психической энергией. Том восстанавливает все свои Хиты в конце каждого хода, но превращается в пыль, если его хиты снижаются до 0 или если арканалот умирает. Если том уничтожен, то арканалот может создать новый после короткого или продолжительного отдыха.

Действия

Мультиатака. Арканалот совершает 3 атаки *Дьявольским всплеском.* Он может заменить одну атаку на *Изгоняющий коготь.*

Дьявольский всплеск. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +9, досягаемость 5 фт. или дистанция 120 фт. *Попадание:* 31 (4к12 + 5) урона некротической энергией.

Изгоняющий коготь (требуется Том душ). *Рукопашная атака:* +9, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 10 (2к4 + 5) рубящего урона + 19 (3к12) урона психической энергией. Если цель — существо, то на неё накладывается следующий эффект.

Спасбросок Харизмы: Сл. 17. *Провал:* цель оказывается запертой в демиплане внутри *Тома душ.* Пока она находится там, она получает состояние недееспособный. В конце каждого своего хода цель повторяет спасбросок, выходя из *Тома душ* при успехе. При выходе цель появляется в ближайшем свободном пространстве от места изгнания. Если цель провалила 3 спасброска, находясь в демиплане, то она будет к нему привязана и сможет сбежать, только если хиты тома сократятся до 0.

Использование заклинаний. Арканалот накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Интеллект, как заклинательную характеристику (Сл. 17):

По желанию: Смена обличья, Обнаружение магии, Волшебная рука, Фокусы, Опознание

1/день каждое: Связь с иным планом, Обнаружение мыслей, Переносящая дверь, Сокрытие разума

Бонусные действия

Телепортация. Арканалот телепортируется на расстояние до 30 футов в свободное и видимое пространство.

Реакции

Контрзаклинание. Арканалот накладывает заклинание Контрзаклинание в ответ на триггер этого заклинания, используя ту же заклинательную характеристику, что и в умении *Использование заклинаний.*

Меззолот [Mezzoloth]

Среднее исчадие (юголот), нейтральное злое

КД 18 **Инициатива:** +3 (13)
Хиты 75 (10к8 + 30)
Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	16	+3	+3
Инт	7	-2	-2	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	10	+0	+0

Навыки Внимательность +5
Сопротивление холодный, огненный, электрический
Иммунитет кислотный, ядовитый; отравленный
Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 60 фт., ПВ 15
Языки бездны, инфернальный; телепатия 60 фт.
ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Особенности

Восстановление исчадия. Если меззолот умирает за пределами Геенны, то его тело растворяется в ихоре и он мгновенно получает новое тело и возрождается с полными хитами в Геенне.

Сопротивление магии. Меззолот совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Меззолот совершает 2 атаки *Когтями* или *Ртутным трезубцем* в любой комбинации.

Когти. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 9 (2к4 + 4) рубящего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она схвачена (Сл. освобождения 14) двумя из 4 когтями и опутана, пока схвачена.

Ртутный трезубец. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +7, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) колющего урона + 10 (3к6) урона силовым полем. *Попадание или промах:* трезубец магически возвращается в руку меззолота сразу после дальнобойной атаки.

Использование заклинаний. Меззолот накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 13):

1/день каждое: Облако смерти, Тьма, Рассеивание магии

Бонусные действия

Телепортация (перезарядка 5–6). Меззолот телепортируется на расстояние до 60 фт. в свободное и видимое пространство. Он может телепортировать одно схваченное им существо в свободное пространство в пределах 5 фт. от места назначения.

Меззолот [Mezzoloth]

Юголот настойчивости и жадности

Среда обитания: план (Геенна).

Сокровища: вооружение.

Меззолоты — это насекомоподобные юголоты, ищущие власть и души на службе у лордов демонов. Эти жадные, жестокие юголоты действуют более прямолинейно, чем большинство их коварных сородичей, но то, чего им не хватает в хитрости, они с лихвой компенсируют упорством и численностью.

Обычно меззолоты формируют отряды наёмников из себе подобных. Эти силы служат более могущественным юголотам, другим исчадиям, зловещим магам или любому, кто предложит им заманчивое вознаграждение. Меззолоты послушно соблюдают заключённые сделки, потенциально служа своим покровителям веками, но как только срок договора истекает, вчерашний клиент может стать сегодняшней целью. Используйте таблицу «Плата меззолота» или выберите результат, чтобы определить цену службы меззолота.

Плата меззолота

1к6	Меззолот соглашается служить за...
1	Доступ к планарному порталу.
2	Ценную информацию для его истинного хозяина.
3	Логово, в которое он может привести сородичей.
4	Магическое оружие или доспехи.
5	Право грабить святыни в завоёванных землях.
6	Души в форме ларв и/или пленённых духов.

Lars Grant-West
Оригинал

Никалот [Nycaloth]

Большое исчадие (юголот), нейтральное злое

КД 18 **Инициатива:** +4 (14)
Хиты 152 (16к10 + 64)
Скорость 40 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	20	+5	+5	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	19	+4	+4
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	15	+2	+2

Навыки Внимательность +4, Скрытность +4
Сопротивление холодный, огненный, электрический
Иммунитет кислотный, ядовитый; отравленный
Чувства слепое зрение 60 фт., ПВ 14
Языки бездны, инфернальный; телепатия 60 фт.
ПО 9 (Опыт 5000; БМ +4)

Особенности

Восстановление исчадия. Если никалот умирает за пределами Геенны, то его тело растворяется в ихоре и он мгновенно получает новое тело и возрождается с полными хитами в Геенне.

Сопротивление магии. Никалот совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Никалот совершает 2 атаки *Ртутным топором.*

Ртутный топор. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +9, досягаемость 10 фт. или дистанция 30/90 фт. *Попадание:* 18 (2к12 + 5) рубящего урона + 10 (3к6) урона силовым полем. *Попадание или промах:* топор магически возвращается в руку никалота сразу после дальнобойной атаки.

Бонусные действия

Теневая телепортация. Никалот получает состояние невидимый на 1 минуту и телепортируется на расстояние до 30 футов в свободное и видимое пространство. Состояние заканчивается сразу после нанесения урона.

Lars Grant-West
Оригинал

Никалот [Nycaloth]

Юголот стратегии и распри

Среда обитания: план (Геенна).

Сокровища: вооружение.

Никалоты — исчадия и подстрекатели войны, получающие удовольствие от битв и завоеваний. Эти огромные крылатые юголоты телепортируются по полю боя и в воздух, чтобы сбить врагов с толку и атаковать их постоянно непостоянными топорами, выкованными в Геенне — ртутное оружием, подобным тому, что предпочитают многие юголоты.

Никалоты могут командовать группами меззолотов и договариваться о службе на арканалотов, ультролотов, военачальников-исчадий или злобных смертных. Пока они могут удовлетворять свою жажду крови, большинство никалотов готовы подчиняться более могущественным или хитрым существам. Некоторые даже служат способным лидерам дольше договорённого, чтобы добиться давно желаемой победы. Однако хозяева, которые приводят никалотов к поражению, должны опасаться мести этих гордых юголотов.

Никалоты и другие юголоты часто выступают наёмными силами во внепланарных конфликтах, переходящих на Материальный план. Бросьте к4 или выберите результат из таблицы «Вторжения юголотов», чтобы вдохновиться планами военного отряда юголотов.

Вторжения юголотов

1к4	Наёмники-юголоты стремятся…
1	Завладеть порталом стратегической важности.
2	Заручиться поддержкой монстров или могучих зверей.
3	Уничтожить город, приютивший вражеских культистов.
4	Освободить заключённого союзника-исчадие.

Ультролот [Ultroloth]

Среднее исчадие (юголот), нейтральное злое

КД 19 **Инициатива:** +8 (18)

Хиты 221 (26к8 + 104)

Скорость 30 фт., летая 60 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+4	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	18	+4	+4
Инт	19	+4	+4	**Мдр**	15	+2	+2	**Хар**	18	+4	+4

Навыки Обман +9, Внимательность +7, Скрытность +8

Сопротивление холодный, огненный, электрический

Иммунитет кислотный, ядовитый; очарованный, испуганный, отравленный

Чувства истинное зрение 120 фт., ПВ 17

Языки бездны, инфернальный; телепатия 120 фт.

ПО 13 (Опыт 10000; БМ +5)

Особенности

Восстановление исчадия. Если ультралот умирает за пределами Геенны, то его тело растворяется в ихоре и он мгновенно получает новое тело и возрождается с полными хитами в Геенне.

Сопротивление магии. Ультралот совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Ультролот применяет *Гипнотический взгляд* и совершает 2 атаки *Ртутным кнутом.*

Ртутный кнут. *Рукопашная атака:* +9, досягаемость 15 фт. *Попадание:* 25 (6к6 + 4) урона силовым полем и ультролот может телепортировать цель на расстояние до 10 фт. в свободное и видимое пространство не в воздухе.

Гипнотический взгляд. *Спасбросок Мудрости:* Сл. 17, каждое существо в 30-футовом конусе. *Провал:* 10 (3к6) урона психической энергией и цель ошеломлена до начала следующего хода ультралота. *Успех:* цель имунна к *Гипнотическому взгляду* этого ультролота на 24 часа.

Использование заклинаний. Ультролот накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Интеллект, как заклинательную характеристику (Сл. 17):

По желанию: Смена обличья, Подсматривание, Обнаружение магии

1/день каждое: Переносящая дверь, Огненный шар (версия 5 уровня), Стена огня

Бонусные действия

Коварство исчадия (перезарядка 5-6). Ультролот накладывает заклинание Рассеивание магии, Невидимость (на себя), Туманный шаг или Внушение без материальных компонентов, используя ту же заклинательную характеристику, как и в *Использовании заклинаний.*

Ультролот [Ultroloth]

Юголот контроля и заговора

Среда обитания: план (нижние планы).

Сокровища: вооружение.

Обладая невероятным терпением и дьявольской хитростью, ультролоты манипулируют как смертными, так и другими юголотами, стремясь накопить власть и сеять страдания. Эти зловещие кукловоды часто действуют вместе с другими юголотами, но способны склонить к службе почти любое существо. Если принуждение не срабатывает, ультролоты используют свои жуткие глаза и врождённую магию, чтобы гипнотизировать или очаровывать цели.

Ультролоты стремятся провернуть интриги, охватывающие множество планов. Бросьте или выберите результат по таблице «Заговоры ультролота», чтобы вдохновиться подобным злодейством.

Заговоры ультролота

1к6	Ультролот замышляет...
1	Убедить культистов, что бог их оставил.
2	Дестабилизировать государство и править в хаосе.
3	Вызвать катастрофу и держать мир в заложниках.
4	Спровоцировать боевые действия между бессмертными армиями и продавать магическое оружие обеим сторонам.
5	Похитить изобретение и перебить всех, кто о нём знает.
6	Спустить орды исчадий на родину врага.

Lars Grant-West
Оригинал

Другие исчадия

Адская гончая [Hell Hound]

Неумолимый страж Нижних планов

Среда обитания: горы, нижние планы, подземье.

Сокровища: нет.

Порождённые в ямах Ахерона, Геенны и Девяти преисподних, адские гончие насаждают беспощадный порядок, присущий тем землям, а также прихоти их тиранических повелителей. На своих родных планах эти мрачные псы следят за тем, чтобы души не избежали своего постылого посмертия. На Материальном плане адские гончие обычно служат жестоким хозяевам (таким как огненные великаны и культисты), которые ценят их злобу, послушание и родство с пламенем. Адские гончие служат другим существам, покуда те дают им возможность загонять добычу, но они скоры на расправу с теми, кто обращается с ними как с обычными животными. Адские гончие хитроумнее обычных псов. Они искусные следопыты и хорошо работают вместе в стаях, часто применяя трюки и засады. Адские гончие наслаждаются предсмертными криками добычи, погибающей от их обжигающих челюстей и огненного дыхания. Они делают всё, чтобы наполнить последние мгновения жертв ужасом.

Адская гончая [Hell Hound]

Среднее исчадие, законопослушное злое

КД 15 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 58 (9к8 + 18)

Скорость 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	14	+2	+2
Инт	6	-2	-2	**Мдр**	13	+1	+1	**Хар**	6	-2	-2

Навыки Внимательность +5

Иммунитет огненный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 15

Языки понимает инфернальный, но не говорит

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Особенности

Тактика стаи. У гончей есть преимущество при броске атаки против существа, если хотя бы один из союзников гончей находится в пределах 5 футов от существа и союзник не недееспособный.

Действия

Мультиатака. Гончая совершает 2 атаки *Укусом.*

Укус. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона и 3 (1к6) урона огнём.

Огненное дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 12, каждое существо в 15-футовом конусе. *Провал:* 17 (5к6) урона огнём. *Успех:* половина урона.

На фоне гнолла вожака стаи, гнолла клыка Йеногу и гнолла демоньяка буйствуют гноллы воины.
Viko Menezes
Оригинал

Гноллы [Gnolls]

Исчадия в дикой плоти

Среда обитания: пустыня, лес, луг, холмы.

Сокровища: вооружение, индивидуальные.

Первые гноллы появились из гиен, питавшихся плотью, осквернённой Бездной. Их порочность и жестокость привели в восторг повелителя демонов Йеногу, который поощрял их размножение и распространял их по Мультивселенной. С тех пор гноллы стали хохочущими слугами Йеногу, существующими лишь для того, чтобы сеять разорение и пировать на останках.

Гнолл воин [Gnoll Warrior]

Воины жаждут бесконечной резни, но быстро устают от добычи, которую они убивают, и сокровищ, которые грабят. Мысль о том, что кто-то ещё может завладеть их добром, приводит их в ярость и заставляет уничтожать всё, что они не в состоянии унести.

Гнолл воин [Gnoll Warrior]

Среднее исчадие, хаотичное злое

КД 15 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 27 (6к8)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+2	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	11	+0	+0
Инт	6	-2	-2	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	7	-2	-2

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки гноллов

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Действия

Раздирание. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Костяной лук. *Дальнобойная атака:* +3, дистанция 150/600 фт. *Попадание:* 6 (1к10 + 1) колющего урона.

Бонусные действия

Буйство (1/день). Сразу после нанесения урона окровавленному существу гнолл может переместиться на расстояние до половины своей скорости и совершить 1 атаку *Раздиранием*.

«Йеногу считает гноллов не своим потомством, а личинками, намеренно выпущенными, чтобы облепить ненавистную тушу. Они — пагубная гниль, которую Зверь Мясник распространяет по смертным мирам. Кем бы они ни были прежде, они были переделаны и теперь принадлежат ему.»

— Иггвилв, Демономикон Иггвилв

Гнолл вождь стаи [Gnoll Pack Lord]

Среднее исчадие, хаотичное злое

КД 15 **Инициатива:** +4 (14)
Хиты 49 (9к8 + 9)
Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	13	+1	+1
Инт	8	-1	-1	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	9	-1	-1

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10
Языки гноллов
ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Гнолл совершает 2 атаки *Костяным кнутом* или *Костяным копьём* в любой комбинации и применяет *Побуждение к буйству*, если доступно.

Костяной кнут. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 8 (2к4 + 3) рубящего урона.

Костяное копьё. *Дальнобойная атака:* +5, дистанция 30/120 фт. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона.

Побуждение к буйству (перезарядка 5-6). Гнолл выбирает целью другое видимое существо в пределах 60 футов, которое имеет бонусное действие *Буйство*. Цель может совершить 1 атаку ближнего боя реакцией.

Бонусные действия

Буйство (2/день). Сразу после нанесения урона окровавленному существу гнолл может переместиться на расстояние до половины своей скорости и совершить 1 атаку *Костяным кнутом.*

Гнолл клык Йеногу [Gnoll Fang of Yeenoghu]

Среднее исчадие, хаотичное злое

КД 14 **Инициатива:** +4 (14)
Хиты 71 (11к8 + 22)
Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	15	+2	+4
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	11	+0	+2	**Хар**	13	+1	+3

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10
Языки бездны, гноллов
ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Гнолл совершает 1 атаку *Укусом* и 2 атаки *Костяным цепом.*

Укус. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона + 7 (2к6) урона ядом и цель отравлена до начала следующего хода гнолла.

Костяной цеп. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона.

Бонусные действия

Буйство (2/день). Сразу после нанесения урона окровавленному существу гнолл может переместиться на расстояние до половины своей скорости и совершить 1 атаку *Укусом.*

Гнолл вождь стаи [Gnoll Pack Lord]

Возвышаясь над соплеменниками своей жестокостью и физической мощью, вожди стаи терроризируют более слабых гноллов и подчиняют их себе. Эти громилы подталкивают других гноллов к особо кровавым деяниям, а затем присваивают себе лучшие трофеи своих подручных.

Гнолл клык Йеногу [Gnoll Fang of Yeenoghu]

Гноллы, одержимые лордом демоном Йеногу, известные как Клыки Йеногу, направляют хаос стай гноллов. Эти фанатики ищут кровавые знамения от Йеногу и стараются истолковать коварные замыслы своего владыки.

Гнолл демоньяк [Gnoll Demoniac]

Демоньяки — это берсерки, возникшие из гноллов, которые ритуально питались плотью, осквернённой Бездной. Воплощая разрушительный голод Йеногу, они бросаются в бой, не задумываясь о шансах или собственной жизни. В яростном приступе неистовства демоньяки порой пожирают даже других гноллов.

Гнолл демоньяк [Gnoll Demoniac]

Среднее исчадие, хаотичное злое

КД 16 **Инициатива:** +4 (14)
Хиты 135 (18к8 + 54)
Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+6	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	17	+3	+6
Инт	14	+2	+2	**Мдр**	15	+2	+5	**Хар**	17	+3	+6

Навыки Внимательность +5
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 15
Языки общий, бездны, гноллов
ПО 8 (Опыт 3900; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Гнолл совершает 2 атаки *Ударом Бездны.*

Удар Бездны. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +6, досягаемость 5 фт. или дистанция 60 фт. *Попадание:* 20 (5к6 + 3) урона ядом.

Голод Йеногу (перезарядка 5-6). Гнолл создаёт 30-футовый куб магической тьмы в пределах 60 фт. в видимой точке. Этот куб существует 1 минуту и пока гнолл концентрируется на нём. Эта область является труднопроходимой местностью. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 14, любое существо, начинающее свой ход в этой области или впервые за ход попадающее в неё. *Провал:* 28 (8к6) урона некротической энергией и гнолл или выбранное им видимое существо получает 10 временных хитов. *Успех:* половина урона.

Бонусные действия

Буйство (2/день). Сразу после нанесения урона окровавленному существу гнолл может переместиться на расстояние до половины своей скорости и совершить 1 атаку *Ударом Бездны.*

Духовная нага [Spirit Naga]

Злопамятный змееподобный мститель

Среда обитания: план (нижние планы), подземье.

Сокровища: магия.

Духовные наги ненавидят мир и всех существ. Обладая совершенной памятью, эти ядовитые, похожие на кобр создания помнят каждую обиду, нанесённую им за их бессмертную жизнь. В своих сырых, унылых логовах они вынашивают коварные планы, чтобы отомстить даже за малейшие оскорбления.

Духовные наги стремятся заполучить то, что, по их мнению, им принадлежит. Их интриги часто включают яды, гнусные заклинания, проклятые предметы или магические принуждения, превращая их в источники жутких знаний и вдохновения на зло. Другие злодеи нередко ищут духовных наг как советников и союзников. Бросьте или выберите результат из таблицы «Обида духовной наги», чтобы определить причины их замыслов.

Обида духовной наги

1к6	Духовная нага считает...
1	В её недавних неудачах виноват персонаж.
2	Её выгнали из её законного дома.
3	Местные нарушили древнюю сделку.
4	Прочие существа насмехаются над ней.
5	Соперник шпионит за ней.
6	Чьё-то сокровище по праву принадлежит ей.

Духовная нага [Spirit Naga]

Большое исчадие, хаотичное злое

КД 17 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 135 (18к10 + 36)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	17	+3	+6	**Тел**	14	+2	+5
Инт	16	+3	+3	**Мдр**	15	+2	+5	**Хар**	16	+3	+6

Иммунитет ядовитый; очарованный, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 12

Языки общий, бездны

ПО 8 (Опыт 3900; БМ +3)

Особенности

Восстановление исчадия. Если нага умирает, то она возрождается с полными хитами через 1к6 дней. Только заклинание Желание может предотвратить эффект этой особенности.

Действия

Мультиатака. Нага совершает 3 атаки *Укусом* или *Некротическим лучом* в любой комбинации.

Укус. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) колющего урона + 14 (4к6) урона ядом.

Некротический луч. *Дальнобойная атака:* +6, дистанция 60 фт. *Попадание:* 21 (6к6) урона некротической энергией.

Использование заклинаний. Нага накладывает одно из следующих заклинаний без вербальных и/или материальных компонентов, используя Интеллект, как заклинательную характеристику (Сл. 14):

По желанию: Обнаружение магии, Волшебная рука, Малая иллюзия, Подводное дыхание

2/день каждое: Обнаружение мыслей, Переносящая дверь, Удержание личности (версия 3 уровня), Молния (версия 4 уровня)

Инкуб [Incubus]

Дьявол ненависти и порабощения

Среда обитания: план (нижние планы).

Сокровища: любые.

Инкубы пользуются уязвимостью смертных во сне. Проникая в дома спящих, они питаются их снами и заменяют их ужасными кошмарами. Инкубы навещают жертву каждую ночь, пока та не погибнет, а затем ищут новую добычу, предпочитая близких прошлых целей.

Инкубы могут превращаться в суккубов и наоборот, принимая облик, который нужен им для манипуляции врагами во сне или наяву.

Тех, кого посетил инкуб, мучают повторяющиеся кошмары. Бросьте или выберите результат из таблицы «Кошмары инкуба», чтобы вдохновиться этими ночными ужасами.

Инкуб [Incubus]

Среднее исчадие, нейтральное злое

КД 15 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 66 (12к8 + 12)

Скорость 30 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	8	-1	-1	**Лов**	17	+3	+3	**Тел**	13	+1	+1
Инт	15	+2	+2	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	20	+5	+5

Навыки Обман +9, Проницательность +5, Внимательность +5, Убеждение +9, Скрытность +7

Сопротивление холодный, огненный, ядовитый, психической энергией

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 15

Языки общий, бездны, инфернальный; телепатия 60 фт.

ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

Особенности

Облик суккуба. Когда инкуб завершает продолжительный отдых, он может превратиться в суккуба, используя его статблок вместо этого. Любое снаряжение, которое он носит или несёт, не трансформируется.

Действия

Мультиатака. Инкуб совершает 2 атаки *Тревожным касанием.*

Тревожное касание. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 15 (3к6 + 5) урона психической энергией и цель проклята на 24 часа или до смерти инкуба. Пока проклятье не закончится, цель не получает эффектов от завершения короткого отдыха.

Использование заклинаний. Инкуб накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 15):

По желанию: Маскировка, Эфирность

1/день каждое: Сновидение, Гипнотический узор

Бонусные действия

Кошмар (перезарядка 6). *Спасбросок Мудрости:* Сл. 15, одно видимое существо в пределах 60 фт. *Провал:* если у цели 20 хитов или меньше, то она получает состояние бессознательный, которое действует 1 час, пока не получит урон или пока существо в пределах 5 фт. действием не разбудит её. Если у цели больше 20 хитов, то она получает 18 (4к8) урона психической энергией.

Jodie Muir
Оригинал

Кошмары инкуба

1к8	Жертве инкуба снится…
1	Разгневанный член семьи или представитель власти.
2	Погоня по дикой местности.
3	То, как её съедают животные или монстры.
4	Падение, утопление или удушье.
5	Публичное унижение, способное разрушить жизнь.
6	Тень злоумышленника или чудовищный силуэт.
7	Травмирующее событие из прошлого.
8	Гость со зловещим или загадочным посланием.

Камбион [Cambion]

Смертный, наделённый силой исчадия

Среда обитания: любая.

Сокровища: реликвии.

Камбионы — это бывшие смертные, развращённые мощью исчадий или одержимые коварными силами. В то время как тифлинги — свободные личности с намёком на происхождение исчадия, камбионы неразрывно связаны с порочной магией нижних планов или полностью преобразованы ею.

Многие камбионы служат злобным силам, от которых произошла их мощь. Другие стремятся овладеть силой своего происхождения или заполучить иную потустороннюю мощь. Один из самых печально известных камбионов — Иуз, злодей, ставший злобным полубогом, чья тираническая нация угрожает Вольному городу Серый ястреб на Оэрте.

Камбионы могут возникать различными способами. Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Происхождение камбиона», чтобы определить источник его силы исчадия.

Происхождение камбиона

1к6	Камбион обрёл свою силу после…
1	Одержимости исчадием.
2	Воскрешения злым заклинателем.
3	Длительного пребывания на нижнем плане.
4	Заключения сделки с исчадием.
5	Проклятия божества.
6	Участия в ритуалах исчадий.

Камбион [Cambion]

Среднее исчадие, нейтральное злое

КД 19 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 105 (14к8 + 42)

Скорость 30 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+7	**Лов**	18	+4	+4	**Тел**	16	+3	+6
Инт	14	+2	+5	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	16	+3	+6

Навыки Обман +6, Внимательность +4, Скрытность +7

Сопротивление холодный, огненный, электрический, ядовитый

Иммунитет отравленный

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 14

Языки бездны, общий, инфернальный

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Камбион совершает 2 атаки *Когтём* или *Огненным лучом* в любой комбинации.

Коготь. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) рубящего урона + 7 (2к6) урона огнём.

Огненный луч. *Дальнобойная атака:* +7, дистанция 120 фт. *Попадание:* 13 (3к6 + 3) урона огнём.

Использование заклинаний. Камбион накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 14):

2/день каждое: Смена обличья, Приказ (версия 3 уровня), Обнаружение магии

1/день каждое: Подчинение личности (версия 8 уровня), Уход в иной план (на себя)

«Похоже, мне снова придётся делать всё самому, ведь мои слуги — одни лишь глупцы. Очевидно, разочарование — неотъемлемая плата за божественность».

— Иуз Злой, камбион-полубог

Кошмар [Nightmare]

Демон устрашения и безысходности

Среда обитания: план (нижние планы).

Сокровища: нет.

Кошмары выглядят как лошади с пламенной гривой, пылающими копытами и тлеющими глазами. Они наводят ужас на более слабых существ и часто вступают в союз с обитателями нижних планов, творя зло. Эти сверхъестественные кони обладают врождённой способностью перемещаться между Эфирным планом и Материальным планом, а многие знают местонахождение порталов в нижние планы, Царство теней и другие зловещие миры.

Скорость, выносливость и умение скакать между планами делают кошмаров желанными скакунами злодеев. Бросьте или выберите результат из таблицы «Всадники кошмара», чтобы определить, кто может оседлать такого коня.

Всадники кошмара

1к6	Наездник кошмара…
1	Чемпион или вестник зловещего божества.
2	Группа скачущих для забавы бесов или квазитов.
3	Невинная душа, пленённая на диком исчадии.
4	Маг, сектант или лич, охотящийся за знаниями.
5	Ночная карга, перевозящая ларв между планами.
6	Порочный всадник (например, рыцарь смерти, эриния, инкуб или вампир).

Кошмар [Nightmare]

Большое исчадие, нейтральное злое

КД 13 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 68 (8к10 + 24)

Скорость 60 фт., летая 90 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	16	+3	+3
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	13	+1	+1	**Хар**	15	+2	+2

Иммунитет огненный

Чувства ПВ 11

Языки понимает язык бездны, общий и инфернальный, но не говорит

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Особенности

Дар сопротивления к огню. Кошмар может даровать своему наезднику сопротивление огню.

Освещение. Кошмар испускает яркий свет в пределах 10 фт. и тусклый свет дополнительно на 10 фт.

Действия

Копыта. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) дробящего урона + 10 (3к6) урона огнём.

Эфирный шаг. Кошмар и до 3 согласных существ в пределах 5 фт. от него телепортируются на Эфирный план с Материального плана или наоборот.

Viko Menezes
Оригинал

Ламия [Lamia]

Проклятая торговки и расхитительницы руин

Среда обитания: пустыня.

Сокровища: магия.

Легенды гласят, что первая ламия была амбициозной правительницей, заключившей зловещую сделку с повелителем демонов Граз'зтом ради вечного величия. В результате правительница была превращена в ламию — чудовище с телом льва и разлагающим касанием.

Ламии либо являются потомками той первой ламии, либо заключили аналогичные сделки. Они часто обитают рядом с руинами в поисках таинственной магии, с помощью которой могут обрести богатство и влияние. Ламии используют иллюзии и чары, чтобы обманом заставить других служить им. Иногда они сотрудничают с бандитами, похищая путешественников и отпуская их только в обмен на принятие опасной сделки. Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Сделки ламии», чтобы вдохновиться желаниями ламии.

Сделки ламии

1к6	Ламия заставляет заключившего сделку...
1	Принести ей вещь, принадлежащую правителю или знатному лицу.
2	Составить карту подземелья или руин.
3	Провести её через ворота ближайшего поселения.
4	Поместить странный идол в указанное место или жилище.
5	Снять проклятие с магического предмета, а затем вернуть его.
6	Убить чудовище и принести определённый орган.

Ламия [Lamia]

Большое исчадие, хаотичное злое

КД 13 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 97 (13к10 + 26)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	15	+2	+2
Инт	14	+2	+2	**Мдр**	15	+2	+2	**Хар**	16	+3	+3

Навыки Обман +7, Проницательность +4, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 12

Языки общий, бездны

ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Ламия совершает 2 атаки *Когтём.* Она может заменить 1 атаку *Разлагающим касанием.*

Коготь. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) рубящего урона + 7 (2к6) урона психической энергией.

Разлагающее касание. *Спасбросок Мудрости:* Сл. 13, одно видимое существо в пределах 5 фт. *Провал:* 13 (3к8) урона психической энергией и цель проклята на 1 час. Пока цель проклята она очарована и отравлена.

Использование заклинаний. Ламия накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 13):

По желанию: Маскировка (может выглядеть, как двуногое существо с размером средний или большой), Малая иллюзия

1/день каждое: Обет, Образ, Наблюдение

Бонусные действия

Прыжок. Ламия прыгает до 30 фт., тратя 10 фт. перемещения.

Helge C. Balzer
Оригинал

Ларвы [Larvae]

Подходящая судьба для порочных душ

Среда обитания: план (нижние планы).

Сокровища: нет.

Души, обречённые на нижние планы, часто превращаются в ларв — омерзительных, похожих на опарышей существ с искажёнными чертами, напоминающими те, что они имели при жизни. Эти жалкие создания практически беспомощны и изо всех сил стараются не попасться на глаза более могущественным обитателям нижних планов. Многие исчадия считают ларв деликатесом, а злые волшебники используют их в извращённых ритуалах. Ночные карги часто собирают и пасут ларв, продавая их тёмным личностям по всей Мультивселенной.

Личинки, которым удаётся достаточно долго выжить на нижних планах, со временем могут превратиться в другие виды низших исчадий.

Ларва [Larva]

Ларвы обладают разрозненными, болезненными воспоминаниями о своих прошлых жизнях. Большинство из них отчаянно избегают других существ.

Ларва [Larva]

Среднее исчадие, нейтральное злое

КД 9 **Инициатива:** -1 (9)

Хиты 9 (2к8)

Скорость 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	9	-1	-1	**Лов**	9	-1	-1	**Тел**	10	+0	+0
Инт	6	-2	-2	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	2	-4	-4

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки понимает общий и 1 другой язык, но не говорит

ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +1, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 (1к4 - 1) урона некротической энергией.

Рой ларв [Swarm of Larvae]

Одиночные ларвы представляют собой незначительную угрозу, но в большом количестве они способны захлестнуть уязвимых существ. Отчаявшись, ларвы сбиваются в уродливые рои, чьё извивающееся наступление сопровождается гулом бессловных всхлипов и вызывающих отвращение звуков червей.

Рой ларв [Swarm of Larvae]

Большой рой средних исчадий, нейтральный злой

КД 13 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 22 (3к10 + 6)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+2	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	14	+2	+2
Инт	6	-2	-2	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	2	-4	-4

Сопротивление дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет очарованный, испуганный, схваченный, парализованный, окаменевший, лежащий ничком, опутанный, ошеломлённый

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки понимает все языки, но не говорит

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Особенности

Рой. Рой может занимать пространство другого существа и наоборот. Рой может перемещаться через любое отверстие, достаточно большое для среднего существа. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Действия

Укусы. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) урона некротической энергии или 7 (2к4 + 2) урона некротической энергией, если рой окровавлен.

Ночная карга [Night Hag]

Ведьма кошмаров и развращения

Среда обитания: план (Нижние планы).

Сокровища: магия.

Ночные карги ищут смертных, чтобы мучить их и склонять ко злу. Днём ночные карги используют сверхъестественные уловки, чтобы терзать своих жертв, принимая облик других существ и заставляя цель поверить, что весь мир ополчился против неё. Ночью они усиливают мучения ужасными снами. Доведя жертву до отчаяния, ночные карги забирают измученную душу, заточая её в зловещий артефакт, известный как мешок душ. Затем ведьмы скользят между планами, чтобы обменять похищенные души на услуги порочных магов и исчадий.

Ночные карги поддерживают сеть гнусных клиентов и собирают слухи по всем нижним планам. Они могут поделиться своими тайнами в обмен на магические предметы и другие злые дары.

Ночная карга [Night Hag]

Среднее исчадие, нейтральное злое

КД 17 **Инициатива:** +5 (15)

Хиты 112 (15к8 + 45)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	16	+3	+3
Инт	16	+3	+3	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	16	+3	+3

Навыки Обман +6, Проницательность +5, Внимательность +5, Скрытность +5

Сопротивление огненный, холодный

Иммунитет очарованный

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 15

Языки бездны, общий, инфернальный, первичный

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Особенности

Магия шабаша. Находясь в пределах 30 футов от как минимум двух союзных карг, карга может наложить одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя обычное время накладывания заклинания и Интеллект, как заклинательную характеристику (Сл. 14): Гадание, Поиск фамильяра, Опознание, Поиск объекта, Наблюдение или Невидимый слуга. Карга должна завершить продолжительный отдых, прежде чем сможет снова применять это умение для накладывания этого заклинания.

Сопротивление магии. Карга совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Сумка душ. У карги есть сумка душ. Если карга несёт или носит сумку душ, то она может применять *Преследование в кошмарах.*

У сумки 15 КД, 20 хитов и сопротивление всему урону. Сумка превращается в прах, если её хиты опускаются до 0. Если сумка уничтожена, то все удерживаемые ею души высвобождаются. Карга может создать новую сумку через 7 дней.

Действия

Мультиатака. Карга совершает 2 атаки *Когтём.*

Коготь. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) рубящего урона.

Использование заклинаний. Карга накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Интеллект, как заклинательную характеристику (Сл. 14):

По желанию: Обнаружение магии, Эфирность, Волшебная стрела (версия 4 уровня)

2/день каждое: Воображаемый убийца, Уход в иной план (на себя)

Преследование в кошмарах (1/день; требуется сумка душ). На эфирном плане карга накладывает заклинание Сновидение, используя такую же заклинанительную характеристику, как в *Использовании заклинаний.* Только карга может быть вестником снов и цель должна быть существом, которое карга видит на Материальном плане. Заклинание не срабатывает, если цель под действием заклинания Защита от зла и добра или внутри заклинания Магический круг.

Если цель получает урон от заклинания Сновидение, то её максимальное количество хитов уменьшается на количество полученного урона. Если заклинание убивает цель, то её душа оказывается в ловушке в сумке душ карги и цель не может быть воскрешена, пока её душа не будет освобождена.

Бонусные действия

Превращение. Карга превращается в гуманоида размера средний или маленький или возвращается в свою оригинальную форму. Её игровые параметры одинаковые, за исключением размера. Снаряжение, которое карга носит или несёт, не превращается.

Они [Oni]

Большое исчадие, законопослушное злое

КД 17 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 119 (14к10 + 42)

Скорость 30 фт., летая 30 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+4	**Лов**	11	+0	+3	**Тел**	16	+3	+6
Инт	14	+2	+2	**Мдр**	12	+1	+4	**Хар**	15	+2	+5

Навыки Аркана +5, Обман +8, Внимательность +4

Сопротивление холодный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 14

Языки общий, великаний

ПО 7 (Опыт 2900; БМ +3)

Особенности

Регенерация. Они восстанавливает 10 хитов в начале каждого своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

Действия

Мультиатака. Они совершает 2 атаки *Когтём* или *Кошмарным лучом*. Он может заменить 1 атаку *Использованием заклинаний*.

Коготь. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 10 (1к12 + 4) рубящего урона + 9 (2к8) урона некротической энергией.

Кошмарный луч. *Дальнобойная атака:* +5, дистанция 60 фт. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) урона психической энергией и цель испугана до начала следующего хода они.

Превращение. Они превращается в гуманоида размера средний или маленький или возвращается в свою оригинальную форму. Его игровые параметры одинаковые, за исключением размера. Снаряжение, которое они носит или несёт, не превращается.

Использование заклинаний. Они накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 13):

1/день каждое: Очарование личности (версия 2 уровня), Тьма, Газообразная форма, Усыпление

Бонусные действия

Невидимость. Они накладывает заклинание Невидимость на себя, не требуя никаких компонентов для заклинания и используя ту же заклинательную характеристику, что в *Использовании заклинаний*.

Проблемы от они

1к4	Они...
1	Очаровывают людей, заставляя их устраивать пакости.
2	Захватывают мосты, ворота, святилища или тропы с попытками съесть каждого, кто приблизится.
3	Приманивают других чудовищ в поселение.
4	Играют на барабанах, не давая никому уснуть.

Они [Oni]

Влекомое ко злу зло

Среда обитания: лес, город.

Сокровища: вооружение.

Они — неуловимые существа, обитающие в тёмных лесах и других диких местах. Принимая облик невинного или становясь невидимыми, они проникают в поселения и на уединённые дороги. Они часто донимают верующих, испытывая пределы их благочестия, или мучают эгоистов, наказывая их за порочность. Мудрые сообщества устанавливают охранные статуи, проводят ежегодные ритуалы или следуют местным суевериям, чтобы отпугнуть они. В редких случаях они может со временем подружиться с таким сообществом и защищать его от других угроз на протяжении поколений.

Они терроризируют деревни, которые не оказывают им или другим сверхъестественным силам должного уважения. Бросьте или выберите результат из таблицы «Проблемы от они», чтобы придумать, как они досаждает таким сообществам.

Сахуагин барон и Сахуагин священник ведут сахуагинов воинов в поход под водой.
David Auden Nash
Оригинал

Сахуагин [Sahuagin]

Опустошители из морских глубин

Среда обитания: побережье, под водой.

Сокровища: любые.

Сахуагины — дьявольские ужасы, охотящиеся на существ как над, так и под водой. Жители прибрежных поселений называют их «морскими дьяволами» за их беспощадные налёты. Они грабят корабли, рыбацкие деревни и подводные поселения, утоляя жажду крови, собирая сокровища и принося жертвы своему жестокому божеству — акулоподобному богу Секола.

Сахуагины ведут постоянные войны с любыми народами, живущими поблизости от их территорий. Основную тяжесть этих атак испытывают на себе мерфолки и другие водные существа, но сахуагины также охотятся на существ с поверхности, пересекающих их воды вплавь или на кораблях. Часто они нападают вместе с акулами, которыми могут управлять телепатически.

Сахуагин воин [Sahuagin Warrior]

Воины — свирепые бойцы, разрывающие врагов перепончатыми лапами с когтями. Почувствовав запах крови, сахуагины сражаются до конца — пока не падёт кто-то из них или их противник.

Сахуагин воин [Sahuagin Warrior]

Среднее исчадие, законопослушное злое

КД 12 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 22 (4к8 + 4)

Скорость 30 фт., плавая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	13	+1	+1	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	12	+1	+1
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	13	+1	+1	**Хар**	9	-1	-1

Навыки Внимательность +5

Сопротивление кислотный, холодный

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 15

Языки сахуагинов

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Особенности

Кровавое бешенство. Сахуагин совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых хиты ниже максимума.

Ограниченная амфибия. Сахуагин может дышать и воздухом, и под водой, но чтобы не задохнуться, ему нужно погружаться в воду хотя бы раз каждые 4 часа.

Акулья телепатия. Сахуагин может магически контролировать акул в пределах 120 фт. при помощи специальной телепатии.

Действия

Мультиатака. Сахуагин совершает 2 атаки *Когтем.*

Коготь. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) рубящего урона.

Бонусные действия

Натиск в воде. Сахуагин плывёт со своей скоростью плавания к видимому врагу.

Сахуагин священник [Sahuagin Priest]

Жрецы служат воле Секолы или других дьявольских хозяев. Они направляют и поддерживают прочих сахуагинов, считая каждого павшего в бою (врага или союзника) жертвой своим свирепым божествам.

Сахуагин священник [Sahuagin Priest]

Среднее исчадие, законопослушное злое

КД 12 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 38 (7к8 + 7)

Скорость 30 фт., плавая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	13	+1	+1	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	12	+1	+1
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	13	+1	+1

Навыки Внимательность +6, Религия +3

Сопротивление кислотный, холодный

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 16

Языки сахуагинов

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Кровавое бешенство. Сахуагин совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых хиты ниже максимума.

Ограниченная амфибия. Сахуагин может дышать и воздухом, и под водой, но чтобы не задохнуться, ему нужно погружаться в воду хотя бы раз каждые 4 часа.

Акулья телепатия. Сахуагин может магически контролировать акул в пределах 120 фт. при помощи специальной телепатии.

Действия

Мультиатака. Сахуагин совершает 2 атаки *Спектральными челюстями.*

Спектральные челюсти. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +4, досягаемость 5 фт. или дистанция 120 фт. *Попадание:* 11 (2к8 + 2) урона силовым полем.

Использование заклинаний. Сахуагин накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 12):

По желанию: Чудотворство

2/день каждое: Удержание личности, Языки

Бонусные действия

Помощь исчадия (2/день). Сахуагин накладывает заклинание Благословение или Лечащее слово, используя ту же заклинательную характеристику, что в *Использовании заклинаний.*

Сахуагин барон [Sahuagin Baron]

Во времена великих конфликтов Секола одаривает особенно безжалостных сахуагинов-воинов увеличенными размерами и дополнительной парой рук, превращая их в сахуагинов баронов. Эти дары возносят их статус среди сородичей, делая их чемпионами или лидерами. Кровь сахуагинов баронов наполнена скверной магией, которая обжигает врагов и делает их непреодалимыми целями для других исчадий.

Сахуагин барон [Sahuagin Baron]

Большое исчадие, законопослушное злое

КД 16 **Инициатива:** +5 (15)

Хиты 76 (9к10 + 27)

Скорость 30 фт., плавая 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+4	**Лов**	15	+2	+5	**Тел**	16	+3	+6
Инт	14	+2	+2	**Мдр**	13	+1	+4	**Хар**	17	+3	+3

Навыки Внимательность +7

Сопротивление кислотный, холодный

Снаряжение кираса, трезубец

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 17

Языки сахуагинов

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Особенности

Кровавое бешенство. Сахуагин совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых хиты ниже максимума.

Ограниченная амфибия. Сахуагин может дышать и воздухом, и под водой, но чтобы не задохнуться, ему нужно погружаться в воду хотя бы раз каждые 4 часа.

Акулья телепатия. Сахуагин может магически контролировать акул в пределах 120 фт. при помощи специальной телепатии.

Действия

Мультиатака. Сахуагин совершает 3 атаки *Трезубцем.*

Трезубец. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +7, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) колющего урона.

Реакции

Кровь исчадия. *Триггер:* сахуагин получает колющий или рубящий урон. *Ответ — спасбросок Телосложения:* Сл 14, каждое существо по выбору сахуагина в эманации с радиусом 5 фт., исходящей от сахуагина. *Провал:* 10 (3к6) урона кислотой и цель проклята, пока не окончит короткий или продолжительный отдых. Пока цель проклята, она не может получить эффекты от состояния невидимый, её скорость уменьшается на 10 фт. и все исчадия в пределах 120 фт. могут чувствовать её местоположение вне зависимости от препятствий.

> «Когда на тебя бросается сахуагин, он будто не живой, пока не укусит. Тогда его чёрные глаза вспыхивают, как адское пламя, а волны окрашиваются в багровый. Потом начинается крик».
> — Тигуран Маремринд, Мемуары выжившего

Ракшасы планируют новое зло.
Andrea Piparo
Оригинал

Ракшаса [Rakshasa]

Жаждущий власти и плоти обманщик

Среда обитания: план (Девять преисподних), город.

Сокровища: реликвии.

Мастера манипуляций, ракшасы проникают в сообщества, чтобы занять влиятельные позиции. Скрывая свою истинную сущность, они похищают жертв и предаются своей ненасытной жажде плоти.

Ракшасы способны противостоять определённому уровню магии, но легенды повествуют о воинах с благословением, которые сражают ракшас арбалетными болтами, стрелами и подобным оружием.

Внешность ракшас совмещает гуманоидные тела с чертами животных и монстров. У всех ракшас есть физическая аномалия, которая сохраняется даже в их магических обличьях — например, ладони на месте тыльной стороны кистей.

Ракшаса [Rakshasa]

Среднее исчадие, законопослушное злое

КД 17 **Инициатива:** +8 (18)

Хиты 221 (26к8 + 104)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+2	**Лов**	17	+3	+3	**Тел**	18	+4	+4
Инт	13	+1	+1	**Мдр**	16	+3	+3	**Хар**	20	+5	+5

Навыки Обман +10, Проницательность +8, Внимательность +8

Уязвимость колющий от существ под действием заклинания Благословение

Иммунитет очарованный, испуганный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 18

Языки общий, инфернальный

ПО 13 (Опыт 10000; БМ +5)

Особенности

Дьявольское восстановление. Если ракшаса умирает за пределами Девяти преисподних, то его тело растворяется в ихоре и он мгновенно получает новое тело, возрождаясь с полным количеством хитов где-то в Девяти преисподних.

Высшее сопротивление магии. Ракшаса автоматически преуспевает в спасбросках от заклинаний и других магических эффектов, а броски атаки заклинаний автоматически промахиваются. Ни одно заклинание не может удалённо наблюдать за ракшасом, если он не разрешил, или обнаружить его мысли, тип существа или мировоззрение.

Действия

Мультиатака. Ракшаса совершает 3 атаки *Проклятым касанием.*

Проклятое касание. *Рукопашная атака:* +10, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) рубящего урона + 19 (3к12) урона некротической энергией. Если цель — существо, то она проклята. Пока цель проклята, завершение короткого или продолжительного отдыха не даёт эффектов.

Губительный приказ (перезарядка 5-6). *Спасбросок Мудрсоти:* Сл. 18, каждый враг в эманации с радиусом 30 фт., исходящей от ракшасы. *Провал:* 28 (8к6) урона психической энергией и цель испугана и недееспособна до начала следующего хода ракшасы.

Использование заклинаний. Ракшаса накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 18):

По желанию: Обнаружение магии, Обнаружение мыслей, Маскировка, Волшебная рука, Малая иллюзия

1/день каждое: Полёт, Невидимость, Образ, Уход в иной план

Суккуб [Succubus]

Среднее исчадие, нейтральное злое

КД 15 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 71 (13к8 + 13)

Скорость 30 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	8	-1	-1	**Лов**	17	+3	+3	**Тел**	13	+1	+1
Инт	15	+2	+2	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	20	+5	+5

Навыки Обман +9, Проницательность +5, Внимательность +5, Убеждение +9, Скрытность +7

Сопротивление холодный, огненный, ядовитый, психический

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 15

Языки бездны, общий, инфернальный; телепатия 60 фт.

ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

Особенности

Облик инкуба. Когда суккуб завершает продолжительный отдых, она может превратиться в инкуба, используя его статблок вместо этого. Любое снаряжение, которое она носит или несёт, не трансформируется.

Действия

Мультиатака. Суккуб совершает 1 атаку *Касанием исчадия* и применяет *Очарование* или *Иссушающий поцелуй.*

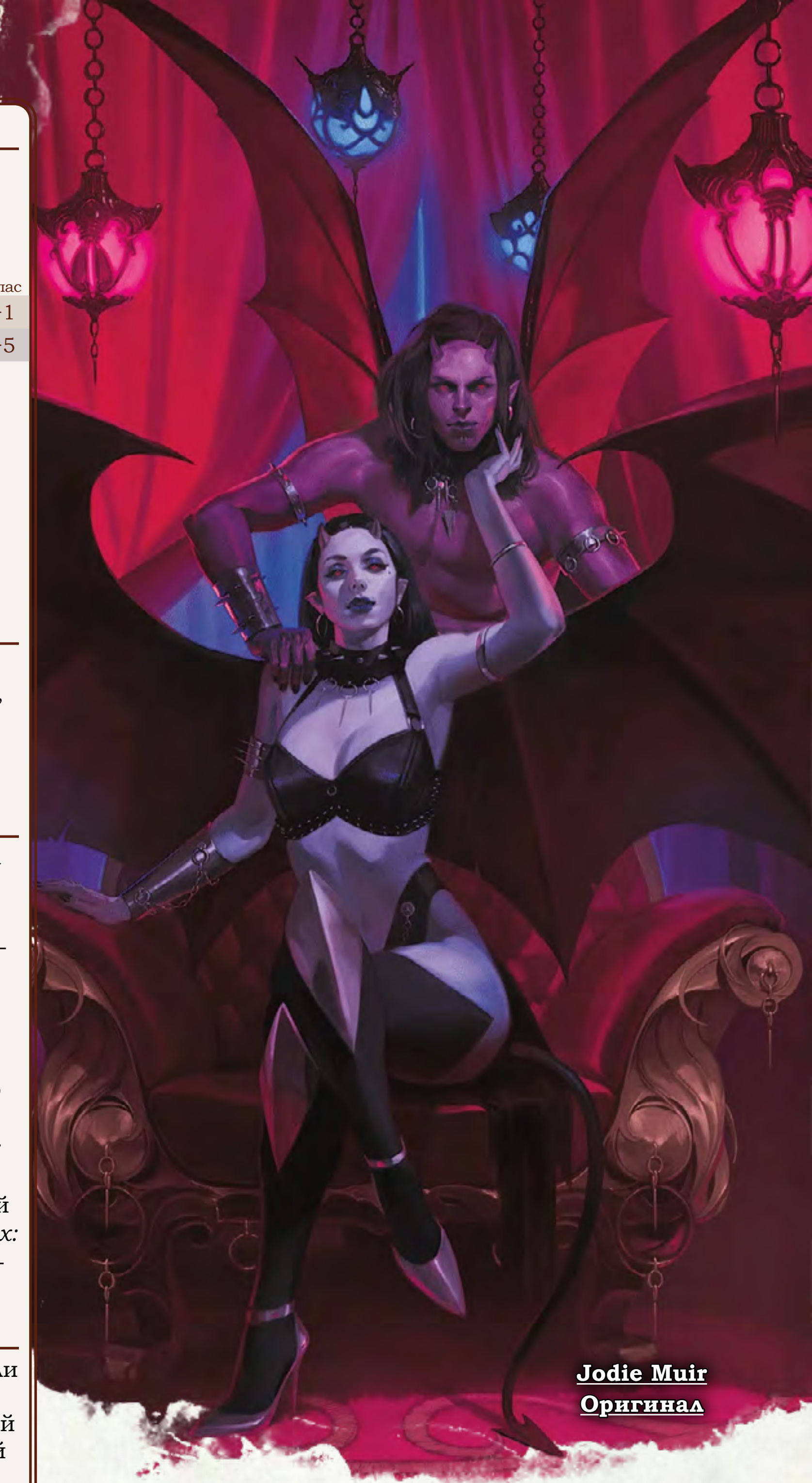
Касание исчадия. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 16 (2к10 + 5) урона психической энергией.

Очарование. Суккуб накладывает заклинание Подчинение личности (версия 8 уровня) без компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 15).

Иссушающий поцелуй. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 15, одно очарованное суккубом существо в пределах 5 фт. *Провал:* 13 (3к8) урона психической энергией. *Успех:* половина урона. *Провал или успех:* максимальные хиты цели уменьшаются на количество, равное полученному урону.

Бонусные действия

Превращение. Суккуб превращается в среднего или маленького гуманоида или возвращается к своей истинной форме. Параметры одинаковые в каждой форме, за исключением скорости полёта, доступной только в истинной форме. Любое снаряжение, которое суккуб носит или несёт не превращается.



Jodie Muir
Оригинал

Суккуб [Succubus]

Истощающая жизнь обольстительница

Среда обитания: план (нижние планы), город.

Сокровища: инструменты.

Суккубы охотятся на смертных физически и эксплатируют их желания наяву. Они наслаждаются развращением добродетельных душ и болью, которую приносит падение отдельной личности. Когда их цели оказываются на самом дне, суккубы убивают жертв поцелуем, истощающим сущность.

С помощью адских обрядов суккубы могут превращаться в инкубов, чтобы манипулировать добычей во снах и наяву. Они также умеют менять облик, чтобы терзать своих жертв. Эти искусители способны подчинять гуманоидов, но обычно делают это, чтобы подкрепить свои манипуляции или защититься, а не ради полного контроля. Бросьте или выберите результат из таблицы «Искушения суккуба», чтобы вдохновиться тем, как суккуб играет со своими жертвами.

Искушения суккуба

1к6	Суккуб манипулирует своей целью с помощью…
1	Облика утраченного близкого.
2	Очарования кого-то близкого для цели.
3	Изоляции цели от её близких.
4	Манипуляции событиями, чтобы предоставить невероятную удачу.
5	Лести от лица подчинённого.
6	Облика того, кто нуждается в защите.

Шакалвер [Jackalwere]

Маленькое исчадие, хаотичное злое

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 18 (4к6 + 4)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	11	+0	+0	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	12	+1	+1
Инт	13	+1	+1	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	10	+0	+0

Навыки Обман +4, Внимательность +4, Скрытность +4

Чувства тёмное зрение 90 фт., ПВ 14

Языки общий

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Особенности

Тактика стаи. У шакалвера есть преимущество при броске атаки против существа, если хотя бы один из союзников шакалвера находится в пределах 5 футов от существа и союзник не недееспособный.

Действия

Мультиатака. Шакалвер совершает 2 атаки *Разрыванием* или *Ударом*.

Разрывание (только в форме шакала или гибрида). *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Удар (только в форме человека или гибрида). *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) дробящего урона.

Усыпляющий взгляд (перезарядка 5-6). *Спасбросок Мудрости:* Сл. 10, одно видимое существо в пределах 30 фт (конструкты и нежить автоматически преуспевают). *Провал:* цель получает состояние бессознательный на 10 минут, пока не получит урон или пока существо в пределах 5 фт. не разбудит цель действием. *Успех:* цель невосприимчива к *Усыпляющему взгляду* на 24 часа.

Бонусные действия

Превращение. Шакалвер превращается в форму среднего человека, среднего гибрида шакала и человека или возвращается в свою истинную форму (маленький шакал). Его игровые параметры одинаковые во всех формах, кроме размера. Всё снаряжение, которое он носит или несёт, не превращается.

Шакалвер [Jackalwere]

Превращающийся хитрец из диких земель

Среда обитания: пустыня, равнина.

Сокровища: инструменты.

Неотличимые от шакалов в своём естественном облике, шакалверы меняют форму, чтобы обманывать других. Эти оборотни могут принимать 3 облика: шакала, человека или чудовищного гибрида этих двух форм. Их легко принять за верволков, однако шакалверы не являются жертвами сверхъестественного проклятия — их шакалья форма и есть их природное состояние. Также они обладают магическим взглядом, способным усыплять врагов, что позволяет им безнаказанно плести свои уловки или получать преимущество над противниками.

Шакалверы обитают в негостеприимных диких землях и гордятся своей хитростью. Они оскорбляются, если кто-то пересекает их территорию, не оставив подношения в виде сокровищ или свежей дичи. Чтобы придумать, как шакалвер может отомстить за такое пренебрежение, бросьте или выберите результат из таблицы «Уловки шакалвера».

Уловки шакалвера

1к4	Шакалвер обманывает, заставляя...
1	Уйти в глушь, чтобы бросить их там.
2	Пройти по «короткому пути» через логово монстра.
3	Заснуть, после чего крадёт их верховых животных или припасы.
4	Искать «клад», который оказывается солнечным бликом на песке или воде.

Конструкты
Големы

Глиняный голем [Clay Golem]

Большой конструкт, без мировоззрения

КД 14 **Инициатива:** +3 (13)
Хиты 123 (13к10 + 52)
Скорость 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	20	+5	+5	**Лов**	9	-1	-1	**Тел**	18	+4	+4
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	8	-1	-1	**Хар**	1	-5	-5

Сопротивление дробящий, колющий, рубящий
Иммунитет кислотный, ядовитый, психической энергией; очарованный, истощённый, испуганный, парализованный, окаменевший, отравленный
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 9
Языки общий и 1 другой язык
ПО 9 (Опыт 5000; БМ +4)

Особенности

Поглощение кислоты. Когда голем подвергается урону кислотой, он не получает урона и вместо этого восстанавливает хиты в количестве, равным урону кислотой.

Берсерк. Каждый раз, когда голем начинает ход окровавленным, то бросьте 1к6. При выпадении «6» голем становится берсерком. Будучи берсерком, он в каждом своём ходу атакует ближайшее видимое существо. Если поблизости нет существ, к которым можно подойти и атаковать, то голем атакует объект. Став берсерком, голем остаётся им, пока его не уничтожат или пока он не перестанет быть окровавленным.

Неизменяемая форма. Голем не может превращаться.

Сопротивление магии. Голем совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Голем совершает 2 атаки *Ударом* или 3 атаки *Ударом*, если применял *Ускорение* в этом ходу.

Удар. *Рукопашная атака:* +9, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 10 (1к10 + 5) дробящего урона + 6 (1к12) урона кислотой, а максимальные хиты цели уменьшаются на величину, равную полученному урону кислотой.

Бонусные действия

Ускорение (перезарядка 5-6). Голем совершает действие рывок и отход.

Глиняный голем [Clay Golem]

Хранитель дома и сердца

Среда обитания: город.

Сокровища: реликвии.

Глиняные големы — это волшебные защитники, созданные из земли и глины для охраны определённых мест или обществ. Материалы, используемые для создания глиняных големов, обычно происходят из области, которую они защищают, и часто имеют особое значение для их создателей — например, глина со священного места или кирпичи из магических руин. Некоторые глиняные големы искусно вылеплены и напоминают живых существ, другие же имеют лишь смутно человекоподобную форму.

Эти големы подчиняются приказам своих создателей и охраняют то, что их создатели ценят больше всего. Некоторые продолжают исполнять приказы даже после смерти своих хозяев. Используйте таблицу «Приказы глиняного голема», чтобы вдохновиться и определить, какие указания он выполняет.

Приказы глиняного голема

1к4	Глиняный голем следует приказу...
1	Перекрывать путь каждому, кто входит на территорию с обнажённым оружием.
2	Защищать любого члена семьи или сообщества своего создателя, если тому угрожает опасность.
3	Не допускать ни одно исчадие на мост.
4	Выпроваживать всех, кто входит в мастерскую его создателя.

Железный голем [Iron Golem]

Стражник того, что должно сохраниться

Среда обитания: любая.

Сокровища: любые.

Их магические ядра защищены мощной бронёй — железные големы охраняют важные места и предметы. Эти големы создаются в двуногой форме, детали которой определяются их создателями. Многие из них напоминают бронированных стражей или легендарных героев. Железные големы противостоят врагам, сочетая сокрушительную физическую силу с выбросами магической энергии из ядра. Эти выбросы проявляются как огненные залпы и ядовитые испарения.

Железные големы хранят и охраняют поколениями. Бросьте к4 или выберите результат из таблицы «Приказы железного голема», чтобы определить, какие указания выполняет железный голем.

Приказы железного голема

1к4	Железный голем выполняет приказ…
1	Блокировать дверь, которую никогда не открывали, и двигаться только после исполнения пророчества.
2	Извергать ядовитый газ при любой возможности, делая паузу только если кто-то произнесёт кодовую фразу.
3	Притворяться статуей до часа величайшей нужды сообщества.
4	Стоять над местом упокоения могущественного магического предмета.

Железный голем [Iron Golem]

Большой конструкт, без мировоззрения

КД 20 **Инициатива:** +9 (19)

Хиты 252 (24к10 + 120)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	24	+7	+7	**Лов**	9	-1	-1	**Тел**	20	+5	+5
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	1	-5	-5

Иммунитет огненный, ядовитый, психическая энергия; очарованный, истощённый, испуганный, парализованный, окаменевший, отравленный

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 10

Языки понимает общий и 2 других языка, но не говорит

ПО 16 (Опыт 15000; БМ +5)

Особенности

Неизменяемая форма. Голем не может превращаться.

Поглощение огня. Когда голем подвергается урону огнём, он не получает урона и вместо этого восстанавливает хиты в количестве, равным урону огнём.

Сопротивление магии. Голем совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Голем совершает 2 атаки Клинком-рукой или Жгучим снарядом в любой комбинации.

Клинок-рука. *Рукопашная атака:* +12, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 20 (3к8 + 7) рубящего урона + 10 (3к6) урона огнём.

Жгучий снаряд. *Дальнобойная атака:* +10, дистанция 120 фт. *Попадание:* 36 (8к8) урона огнём.

Ядовитое дыхание (перезарядка 6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 18, каждое существо в 60-футовом конусе. *Провал:* 55 (10к10) урона ядом. *Успех:* половина урона.

Каменный голем [Stone Golem]

Хранитель легенд и святынь

Среда обитания: любая.

Сокровища: нет.

Каменные големы принимают самые разные облики: от обветренных изваяний древних божеств до живых на вид статуй героев или любых иных форм, какие только вообразят их создатели. Как бы они ни были задуманы и из какого бы камня ни были высечены, магия, оживляющая их, делает этих големов сильными, позволяя исполнять приказы создателей веками.

Каменных големов обычно создают для охраны мест, значимых для какой-либо группы: памятников важным событиям, гробниц правителей или святынь веры. Бросьте или выберите результат из таблицы «Приказы каменного голема», чтобы вдохновиться командами, которым следует каменный голем.

Каменный голем [Stone Golem]

Большой конструкт, без мировоззрения

КД 18 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 220 (21к10 + 105)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	22	+6	+6	**Лов**	9	-1	-1	**Тел**	20	+5	+5
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	1	-5	-5

Иммунитет психический, ядовитый; очарованный, истощённый, испуганный, парализованный, окаменевший, отравленный

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 10

Языки понимает общий и 2 других языка, но не говорит

ПО 10 (Опыт 5900; БМ +4)

Особенности

Неизменяемая форма. Голем не может превращаться.

Сопротивление магии. Голем совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Голем совершает 2 атаки *Ударом* или *Силовой стрелой* в любой комбинации.

Удар. *Рукопашная атака:* +10, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 15 (2к8 + 6) дробящего урона + 9 (2к8) урона силовым полем.

Силовая стрела. *Дальнобойная атака:* +9, дистанция 120 фт. *Попадание:* 22 (4к10) урона силовым полем.

Бонусные действия

Замедление (перезарядка 5-6). Голем накладывает заклинание Замедление без компонентов заклинания, используя Телосложение, как заклинательную характеристику (Сл. 17).

> «Проявляйте рассудительность, выбирая облик голема: ваше создание, скорее всего, переживёт свой образец.»
>
> — Руководство по каменным големам

Приказы каменного голема

1к6	Каменный голем следует приказу...
1	Пропускать только тех, кто одет в ритуальные одеяния.
2	Накладывать «замедление» на каждого, кто прикасается к драгоценной реликвии города, и помогать в его задержании.
3	Разрушить плотину или мост по приказу того, кто носит медальон — знак власти правителя.
4	Повиноваться тому, кто вставит недостающую часть герба в его грудь, а затем отключиться на год.
5	Открывать тайный ход тем, кто произнесёт последние слова предводителя.
6	Высматривать и сражаться с тем видом монстра, который убил героя, на которого голем похож.

Мясной голем [Flesh Golem]

Средний конструкт, нейтральный

КД 9 **Инициатива:** -1 (9)

Хиты 127 (15к8 + 60)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+4	**Лов**	9	-1	-1	**Тел**	18	+4	+4
Инт	6	-2	-2	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	5	-3	-3

Иммунитет электрический, ядовитый; очарованный, истощённый, испуганный, парализованный, окаменевший, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки Понимает общий и ещё 1 язык, но не говорит

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Особенности

Боязнь огня. Если голем получает урон огнём, то он получает помеху на броски атаки и проверки характеристик до конца своего следующего хода.

Берсерк. Каждый раз, когда голем начинает ход окровавленным, то бросьте 1к6. При выпадении «6» голем становится берсерком. Будучи берсерком, он в каждом своём ходу атакует ближайшее видимое существо. Если поблизости нет существ, к которым можно подойти и атаковать, то голем атакует объект. Став берсерком, голем остаётся им, пока его не уничтожат или пока он не перестанет быть окровавленным.

Создатель голема, если находится в пределах 60 фт. от берсерка, может попытаться успокоить его, совершив действием проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 15; голем должен слышать своего создателя. Если эта проверка успешна, то голем перестает быть берсерком до начала своего следующего хода, после чего он снова возобновляет броски умения Берсек, если всё ещё окровавлен.

Неизменяемая форма. Голем не может превращаться.

Поглощение электричества. Когда голем подвергается урону электричеством, он не получает урона и вместо этого восстанавливает хиты в количестве, равным урону электричеством.

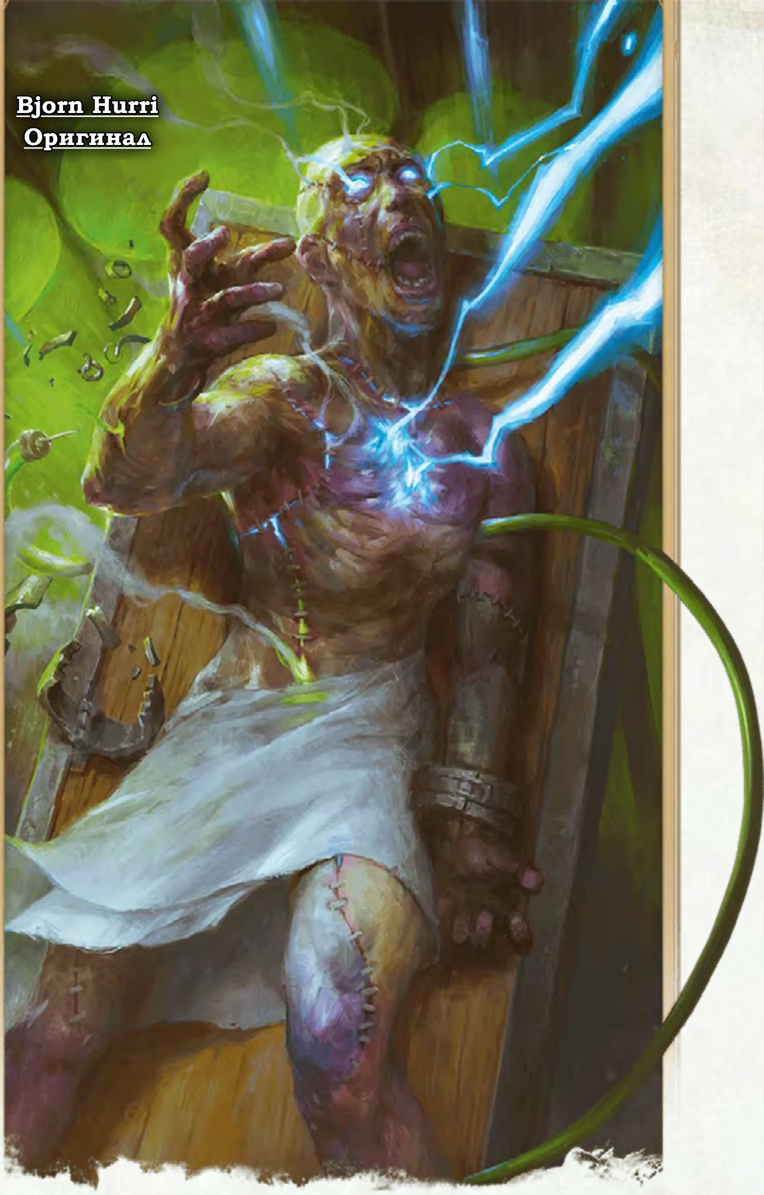
Сопротивление магии. Голем совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Голем совершает 2 атаки *Ударом.*

Удар. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) дробящего урона + 4 (1к8) урона электричеством.

> «Преграда между смертным и божественным разбита — форма для новых богов открыта. Именно я вторглась в божественное. Не копьём, но стежком. Не ересью, но сердцем.»
>
> — Виктра Морденхайм, тёмный лорд Ламордии



Мясной голем [Flesh Golem]

Мёртвая плоть, обретшая новую жизнь

Среда обитания: любая.

Сокровища: магия.

Мясные големы — это грубые человекоподобные создания, собранные из частей тел, скреплённых искажённой магией или мистической наукой. Они служат своим безрассудным создателям, однако многие из них сохраняют обрывочные воспоминания и инстинкты, унаследованные от своих составных частей. Если они получают раны, то могут впасть в ярость и обрушить свою растерянность на всё, что попадает им в поле зрения — включая самих создателей.

Мясные големы могут выглядеть по-разному. Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Особенности мясного голема», чтобы вдохновиться при создании внешнего вида голема.

Особенности мясного голема

1к6	У мясного голема…
1	Животные части среди человекоподобных фрагментов.
2	Маскировка из грима и тяжёлой одежды.
3	Отсутствующие части и обнажённые внутренности.
4	Части выполняют нехарактерные функции, например тело, составленное из десятков рук.
5	Идеальные черты лица, подчёркнутые изящными швами.
6	Видимые механизмы, меха и двигатели.

Другие конструкты

Гомункул [Homunculus]

Оживлённый магией крылатый слуга

Среда обитания: любая.

Сокровища: нет.

Волшебник может создать гомункула (помощника размером с кошку) ритуалом, используя свою собственную кровь. Каждый гомункул поддерживает телепатическую связь со своим творцом и безоговорочно ему служит. Если волшебник умирает, то гомункул превращается в бесформенный материал.

Внешность гомункула отражает вкусы его создателя. Бросьте 1к8 или выберите результат из таблицы «Особенности гомункула», чтобы показать уникальную внешность гомункула.

Особенность гомункула

1к8	Гомункул...
1	Подобен летучей мыши с потрёпанными крыльями.
2	Составлен из мягкого металла и изящных шестерёнок.
3	Отмечен символом своего создателя.
4	Похож на гуманоида с крыльями.
5	Покрыт цветами и листьями.
6	Намекает на внешность создателя.
7	Недоразвит, толстый и с бусинками-глазами.
8	Соткан и заштопан, словно любимая игрушка.

Гомункул [Homunculus]

Крошечный конструкт

КД 13 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 4 (1к4 + 2)

Скорость 20 фт., летая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	4	-3	-3	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	14	+2	+2
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	10	+0	+2	**Хар**	7	-2	+0

Иммунитет ядовитый; очарованный, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки понимает общий и 1 другой язык, но не говорит

ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Особенности

Телепатическая связь. Пока гомункул находится на том же плане, что и его хозяин, они могут телепатически общаться друг с другом.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 колющего урона и цель подвергается следующему эффекту:

Спасбросок Телосложения: Сл. 12. *Провал:* цель отравлена до конца следующего хода гомункула. *Провал на 5 или более:* цель отравлена на 1 минуту. Пока цель отравлена, она в состоянии бессознательный, которое заканчивается после получения любого урона.

Гомункулы так же разнообразны, как и маги, которые их создают.
Taras Susak
Оригинал

Горгона превращает жертв в камень своим смертоносным дыханием, а затем растопчет их на куски.
Kai Carpenter
Оригинал

Горгоны [Gorgons]

Быкообразные стражи с окаменяющим дыханием

Среда обитания: лес, равнина, холмы.

Сокровища: любые.

Напоминающие могучих быков, закованных в железные пластины, горгоны — это живые роботы, стремящиеся уничтожить любого, кто вторгнется на их территорию. Помимо того, что они пронзают врагов своими смертоносными рогами и затаптывают их железными копытами, горгоны изрыгают клубы ядовитого газа.

Горгоны создаются магами для службы в роли стражей. Процесс создания горгоны трудоёмкий и опасный: один из методов требует скелет быка, кровь медузы и мозг василиска, объединённые в каркас из заколдованного железа. В случае неудачи из материалов выделяется окаменяющий газ, превращаясь в магическую угрозу, способную заполнить всё здание и сохраняться годами.

Когда маги создают горгон, они часто зачаровывают их так, чтобы те игнорировали любого, кто предъявит специальный командный ключ — обычно это пароль или особый сигнал. Оказавшись на страже, горгона атакует всех, кто войдёт в охраняемую территорию, пока они не сбегут или не будут уничтожены. Однако, если кто-то предъявляет командный ключ, существо игнорирует его, пока тот остаётся у него на виду. Но стоит этому нарушителю исчезнуть из поля зрения и вернуться без повторного предъявления ключа — горгона атакует. Все, кто попадают на территорию горгоны, должны быть постоянно начеку и точно знать, где она находится, иначе рискуют быть атакованными существом, которое, как они думали, больше не представляет угрозы.

Создатели горгон стараются делать командные ключи нарочно запутанными. Подсказки к ключам могут находиться в записях создателя горгоны или в самом охраняемом месте — возможно, нацарапанные как последнее действие окаменевшего нарушителя. Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Командные ключи горгоны», чтобы придумать слово или сигнал, временно нейтрализующий горгону.

Командные ключи горгоны

1к6	Горгона не атакует тех, кто…
1	Произносит определённое заклинание в присутствии горгоны.
2	Стоит к горгоне спиной или ведёт себя так, будто не замечает её.
3	Предлагает ей напиток — кровь, воду или вино.
4	Произносит определённую рифму или поёт конкретную песню.
5	Называет имя её создателя наоборот.
6	Носит маску — возможно, в форме быка или животного, важного для создателя горгоны.

«Среди разбросанных изобретений моего эксцентричного предка особенно выделялась схема болотного быкоподобного монстра и зловещее примечание: “Сделай лучше.”»
— Маэстро Лум, Разум из металла

Горгона [Gorgon]

Большинство горгон — это железные быки, окутанные облаками окаменяющего газа. Их металлические пластины различаются по блеску и цвету — от гладкого серебра до покрытого выбоинами чёрного. Самые старые горгоны могут быть покрыты ржавчиной, но это редко мешает их возможностям. Места обитания таких горгон усеяны обломками окаменевших врагов. Многие горгоны переживают своих создателей на столетия, из-за чего некоторые считают, что у этих созданий есть природное происхождение и родные территории. Большинство из таких горгон продолжают исполнять древние приказы, охраняя места, давно погружённые в руины.

Горгона [Gorgon]

Большой конструкт, без мировоззрения

КД 19 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 114 (12к10 + 48)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	20	+5	+5	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	18	+4	+4
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Внимательность +7

Иммунитет истощённый, окаменевший

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 17

Языки —

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Действия

Бодание. *Рукопашная атака:* +8, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 18 (2к12 + 5) колющего урона. Если цель это существо с размером большой или меньше и если горгона переместилась на 20+ фт. по прямой к цели перед попаданием, то цель ложится ничком.

Окаменяющее дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 15, каждое существо в 30-футовом конусе. *Первый провал:* цель опутана и повторяет спасбросок в конце своего следующего хода, если всё ещё опутана, заканчивая на себе эффект при успехе. *Второй провал:* цель получает состояние окаменевший вместо состояния опутанный.

Бонусные действия

Растаптывание. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 16, одно лежащее ничком существо в пределах 5 фт. *Провал:* 16 (2к10 + 5) дробящего урона. *Успех:* половина урона.

Медная горгона [Brazen Gorgon]

Последователи изгнанного архидьявола Молоха изменили процесс создания горгон, чтобы создать собственных дьявольских стражей, которых они назвали медными горгонами. Эти горгоны — полые, похожие на быков автоматы, чьи металлические тела раскалены до яркого жара. Когда они бросаются на врагов, рёбра их корпусов раскрываются, как клетки, чтобы схватить врага и зажарить его внутри. Медные горгоны часто встречаются в осквернённых местах, посвящённых Молоху, другим архидьяволам или кровожадным богам.

Медная горгона [Brazen Gorgon]

Большой конструкт, без мировоззрения

КД 19 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 161 (17к10 + 68)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	19	+4	+4
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Внимательность +10

Иммунитет истощённый, окаменевший

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 20

Языки —

ПО 9 (Опыт 5000; БМ +4)

Особенности

Аура пламени. В конце каждого хода горгоны каждое существо в эманации с радиусом 5 фт., исходящей от горгоны, получает 13 (3к8) урона огнём.

Свет. От горгоны исходит яркий свет в радиусе 10 фт. и тусклый свет дополнительно на 10 фт.

Действия

Мультиатака. Горгона совершает 2 атаки *Боданием.*

Бодание. *Рукопашная атака:* +8, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) колющего урона + 10 (3к6) урона огнём.

Расплавляющий натиск (перезарядка 5-6). Горгона движется со своей скоростью, не вызывая провоцированные атаки, и может перемещаться через существ с размером средний или меньше. Каждый раз, когда горгона впервые входит в пространство существа во время этого перемещения, эта цель подвергается следующему эффекту:

Спасбросок Ловкости: Сл. 16. *Провал:* 13 (2к8 + 4) колющего урона + 13 (3к8) урона огнём, цель втягивается в пространство горгоны и получает состояние схваченный (Сл. высвобождения 14); если у горгоны уже есть схваченное существо, то цель вместо этого ложится ничком. Пока цель схвачена она опутана. Когда горгона перемещается, схваченная цель двигается вместе с ней без траты дополнительного перемещения.

Колосс [Colossus]

Громадный конструкт (титан), без мировоззрения

КД 23 **Инициатива:** +16 (26)

Хиты 553 (27к20 + 270)

Скорость 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	30	+10	+10	**Лов**	11	+0	+8	**Тел**	30	+10	+10
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	11	+0	+8	**Хар**	8	-1	-1

Сопротивление некротический, излучением

Иммунитет ядовитый, психическая энергия; очарованный, истощённый, испуганный, парализованный, окаменевший, отравленный, ошеломлённый, беззсознательный

Чувства истинное зрение 300 фт., ПВ 10

Языки понимает небесный и общий, но не говорит

ПО 25 (Опыт 75000; БМ +8)

Особенности

Неизменяемая форма. Колосс не может превращаться.

Легендарное сопротивление (4/день). Если провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Сопротивление магии. Колосс совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Осадное чудовище. Колосс наносит двойной урон объектам и строениям.

Действия

Мультиатака. Колосс совершает 3 атаки *Ударом* или *Лучом сияния* в любой комбинации.

Удар. *Рукопашная атака:* +18, досягаемость 20 фт. *Попадание:* 32 (4к10 + 10) дробящего урона и колосс отталкивает цель на расстояние до 20 фт. от себя.

Луч сияния. *Дальнобойная атака:* +18, дистанция 300 фт. *Попадание:* 22 (4к10) урона излучением. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она ложится ничком.

Божественный луч (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 26, каждое существо в линии длиной 300 фт. и шириной 10 фт. *Провал:* 65 (10к12) урона излучением. *Успех:* половина урона. *Провал или успех:* если хиты существа уменьшились до 0 из-за луча, то оно распадается в пыль, оставляя после себя все магические предметы, которые оно носило или несло.

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3. Сразу после хода другого существа колосс может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Колосс восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Кара.** Колосс совершает 1 атаку *Лучом сияния*.
- **Топот.** Колосс перемещается до половины своей скорости без вызова провоцированных атак и может провести одну атаку *Ударом* в любой момент во время этого перемещения.

Колосс [Colossus]

Титанический сосуд божественной мощи

Среда обитания: любая.

Сокровища: реликвии.

Колоссы — это гигантские конструкты, созданные верующими, чтобы отразить суть своего божества, будь то милосердного или злого. Колоссы насыщены невероятной магией и проводят божественную волю на земле.

Толпы преданных ремесленников создают колосса в образе, почитающем их божество, а затем взывают к нему, чтобы оно вдохнуло жизнь в статую. Этот изнурительный процесс может занять десятилетия и потребовать сотен работников. Если божество благоволит созданию, могучий кристалл в сердце конструкта начинает пульсировать божественной силой, и колосс восстаёт, чтобы защищать верующих или исполнять волю своего бога.

Большинство колоссов были созданы в древние эпохи и ныне покоятся в уединённых уголках дикой природы, пробуждаясь лишь тогда, когда их тревожат или вновь призывают на службу.

Модроны [Modrons]

Механические хранители законов мультивселенной

Среда обитания: план (Механус).

Сокровища: нет.

Существа магии и механики, модроны воплощают абсолютный закон. Эти обитатели плана Механуса заботятся о невероятных механизмах своего упорядоченного дома и противодействуют хаотичным силам по всей мультивселенной.

Модроны являются частью обширной иерархии — от причудливых монодронов до лидера их вида, божественного Праймуса. Каждый модрон без вопросов выполняет задачи, назначенные ему модронами более высокого ранга. Как правило, модроны общаются только с другими модронами своего ранга или рангов непосредственно выше и ниже. Те, что находятся более чем на 1 ранг дальше, обычно либо слишком продвинуты, либо слишком просты для их понимания.

Модроны превосходно справляются с задачами, требующими терпения и точности, но им трудно постичь нелитеральные понятия, такие как искусство или юмор. У них нет эго; существует лишь их работа и уверенность, что законы мультивселенной зависят от их эффективности.

В редких случаях модрон выходит из-под контроля и обретает собственную волю. В таких случаях другие модроны отправляются, чтобы вернуть или уничтожить своего неисправного сородича.

Марши модронов

Будь то на службе у законопослушных божеств или в рамках Великого марша модронов, эти создания отправляются из Механуса, чтобы распространить своё видение закона на другие планы. Бросьте 1к8 или выберите результат из таблицы «Операции модронов», чтобы узнать, какое задание ведёт группу модронов в иные миры.

Операции модронов

1к8	Модроны стремятся...
1	Создать часовочный форпост для наблюдения за равновесием скрытых планарных сил.
2	Не допустить, чтобы одна из сторон одержала верх в конфликте добра и зла.
3	Раскопать портал на другой план.
4	Найти потерянный отряд модронов.
5	Активировать титаническое, но утраченное устройство модронов.
6	Убрать лес, гору или город до прибытия процессии модронов.
7	Запечатать планарный разлом или зону дикой магии.
8	Вести войну с демонами, слаадами или хаотичными феями.

«Проводник клялся, что “бип буп” значит “привет, друг”. Не понимаю, почему они охотятся за нами!»

— Исследователь планов понимает, что у модронов нет чувства юмора

Julie Dillon
Оригинал

Модрон монодрон [Modron Monodrone]

Самые многочисленные из модронов, монодроны способны выполнять лишь 1 простую задачу за раз. Они верят всему, что им говорят, если это не противоречит логике или математике. Столкнувшись с неожиданной ситуацией, монодроны быстро обращаются к дуодронам за помощью.

Модрон монодрон [Modron Monodrone]

Средний конструкт, законопослушный нейтральный

КД 15 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 5 (1к8 + 1)

Скорость 30 фт., летая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+0	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	12	+1	+1
Инт	4	-3	-3	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	5	-3	-3

Иммунитет очарованный

Чувства истинное зрение 120 фт., ПВ 10

Языки модронов

ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Особенности

Распад. Если модрон умирает, то он распадается в пыль, оставляя после себя всё, что было на нём надето или что он нёс.

Действия

Механизм. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) урона силовым полем.

Метательный механизм. *Дальнобойная атака:* +4, дистанция 120 фт. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) урона силовым полем.

Модрон дуодрон [Modron Duodrone]

Дуодроны могут одновременно выполнять 2 задачи и часто курируют рабочие группы монодронов. Они немного более скептичны к незнакомцам, чем монодроны.

Модрон дуодрон [Modron Duodrone]

Средний конструкт, законопослушный нейтральный

КД 15 **Инициатива:** +1 (11)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	11	+0	+0	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	12	+1	+1
Инт	6	-2	-2	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	7	-2	-2

Иммунитет очарованный
Чувства истинное зрение 120 фт., ПВ 10
Языки модронов
ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Особенности

Распад. Если модрон умирает, то он распадается в пыль, оставляя после себя всё, что было на нём надето или что он нёс.

Действия

Мультиатака. Модрон совершает 2 атаки *Механическим клинком.*

Механический клинок. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +3, досягаемость 5 фт. или дистанция 30 фт. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) урона силовым полем. *Попадание или промах:* клинок магическим образом возвращается в руку модрона сразу после дальнобойной атаки.

Модрон тридрон [Modron Tridrone]

Тридроны руководят младшими модронами и ведут их в бою. Они недоверчиво относятся к любой информации, полученной не от модронов.

Модрон тридрон [Modron Tridrone]

Средний конструкт, законопослушный нейтральный

КД 15 **Инициатива:** +1 (11)
Хиты 16 (3к8 + 3)
Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	12	+1	+1	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	12	+1	+1
Инт	9	-1	-1	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	9	-1	-1

Иммунитет очарованный
Чувства истинное зрение 120 фт., ПВ 10
Языки модронов
ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Особенности

Распад. Если модрон умирает, то он распадается в пыль, оставляя после себя всё, что было на нём надето или что он нёс.

Действия

Мультиатака. Модрон совершает 3 атаки *Механическим копьём.*

Механическое копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +3, досягаемость 5 фт. или дистанция 120 фт. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) урона силовым полем. *Попадание или промах:* клинок магическим образом возвращается в руку модрона сразу после дальнобойной атаки.

Модрон квадрон [Modron Quadrone]

Квадроны — одни из самых понятных для посторонних среди модронов и именно те, кто чаще всего выходит из-под контроля, обретая собственную волю.

Модрон квадрон [Modron Quadrone]

Средний конструкт, законопослушный нейтральный

КД 16 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 22 (4к8 + 4)

Скорость 30 фт., летая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	12	+1	+1	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	12	+1	+1
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	11	+0	+0

Навыки Внимательность +2

Иммунитет очарованный

Чувства истинное зрение 120 фт., ПВ 12

Языки модронов

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Особенности

Распад. Если модрон умирает, то он распадается в пыль, оставляя после себя всё, что было на нём надето или что он нёс.

Действия

Мультиатака. Модрон совершает 4 атаки *Ударом* или 4 атаки *Механическим метателем.*

Удар. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) урона силовым полем.

Мезанический метатель. *Дальнобойная атака:* +4, дистанция 320 фт. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) урона силовым полем.

Модрон пентадрон [Modron Pentadrone]

Пентадроны курируют и защищают отряды младших модронов. При принятии решений они быстро созывают долгие собрания с другими модронами.

Модрон пентадрон [Modron Pentadrone]

Большой конструкт, законопослушный нейтральный

КД 16 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 32 (5к10 + 5)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	12	+1	+1
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	13	+1	+1

Навыки Внимательность +4

Иммунитет очарованный

Чувства истинное зрение 120 фт., ПВ 14

Языки модронов

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Распад. Если модрон умирает, то он распадается в пыль, оставляя после себя всё, что было на нём надето или что он нёс.

Действия

Мультиатака. Модрон совершает 5 атак *Ударом* или 5 атак *Электрическим разрядом.*

Удар. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) урона силовым полем.

Электрический разряд. *Дальнобойная атака:* +4, дистанция 120 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) урона электричеством.

Паралитический газ (перезарядка 5-6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 11, каждое существо в 30-футовом конусе. *Провал:* цель парализована и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая на себе эффект при успехе. Через 1 минуту спасбросок автоматически преуспевает.

Оживлённые объекты [Animated Objects]

Ожившие обычные предметы

Среда обитания: город.

Сокровища: отсутствуют.

Магия может управлять обычными предметами, заставляя их выполнять простые задачи. Такие оживлённые объекты могут быть незаметными инструментами или украшениями, способными защищать своего создателя. Они следуют простым инструкциям той силы или заклинателя, которые их создали. Если их оставить без присмотра, то они могут веками охранять территорию или повторять задание до полного износа.

Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Катализаторы оживлённых объектов», чтобы определить, какая магия оживила этот предмет.

Оживлённый доспех [Animated Armor]

Оживлённые доспехи способны двигаться как с неумолимой решимостью, так и с неловкой походкой. Чаще всего их создают из латных доспехов, из-за чего их легко принять за солдат или управляемых ужасов. При этом иные типы доспехов или даже металлические статуи тоже способны обрести жизнь подобным образом.

Оживлённый ковёр [Animated Rug of Smothering]

Оживлённые ковры могут внезапно наброситься на каждого, кто решится на них наступить, либо притвориться магическими летающими коврами и напасть на тех, кто произнесёт мнимое командное слово. Этот же статблок применим к смертоносным гобеленам, шкурам и другим подобным предметам.

Катализаторы оживлённых объектов

1к10	Объект был оживлён...
1	Небожителем или исчадием для защиты или мучения смертного.
2	Сочетанием магии и технологий, таких как алхимия или инопланетная наука.
3	Сущностью персонажа, которого заключил сверхъестественный обманщик.
4	Феями в рамках их игр или хитроумных уловок.
5	Предмет случайно приобрёл подобие жизни после 100 лет использования.
6	Магом, которому нужен был страж или слуга.
7	Песней волшебного инструмента.
8	Духом, вселившимся в объект.
9	Дикой магией, неудавшимся заклинанием или хаотичным артефактом.
10	Волей могущественного псионического существа.

Оживлённый доспех [Animated Armor]

Средний конструкт, без мировоззрения

КД 18 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 33 (6к8 + 6)
Скорость 25 фт.,

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+2	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	13	+1	+1
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	3	-4	-4	**Хар**	1	-5	-5

Иммунитет ядовитый, психическая энергия; очарованный, оглохший, истощённый, испуганный, парализованный, окаменевший, отравленный
Чувства слепое зрение 60 фт., ПВ 6
Языки —
ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Доспех совершает 2 атаки *Ударом.*

Удар. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) дробящего урона.

Оживлённый ковёр [Animated Rug of Smothering]

Большой конструкт, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +4 (14)
Хиты 27 (5к10)
Скорость 10 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	10	+0	+0
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	3	-4	-4	**Хар**	1	-5	-5

Иммунитет ядовитый, психическая энергия; очарованный, оглохший, истощённый, испуганный, парализованный, окаменевший, отравленный
Чувства слепое зрение 60 фт., ПВ 6
Языки —
ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Действия

Задушить. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) дробящего урона. Если цель — существо с размером средний или меньше, то ковёр может схватить её (Сл. высвобождения 13) вместо нанесения урона. Пока цель схвачена таким образом, у неё есть состояния ослеплённый и опутанный; она удушается; получает 10 (2к6 + 3) дробящего урона в начале каждого своего хода. Ковёр может задушить только одно существо одновременно.

Пока ковёр схватил цель, он не может использовать это действие, получает вдвое меньше урона (округляется вниз), а цель получает столько же урона.

> «Рядом с сундуком лежали кости самого капитана Надменностра, всё ещё сжимающего свой ржавый меч. Представьте мой ужас, когда клинок вылетел из его костлявых пальцев! Шрам до сих пор остался.»
>
> — Левити Прыткошов, плут

Оживлённая метла [Animated Broom]

Оживлённые метлы поддерживают чистоту вокруг себя и при необходимости оберегают вверенную им территорию. Взмывая в воздух, они мчатся стремительно, атакуя противников с самых неожиданных направлений. Аналогичным образом любые другие летающие объекты (например, оживлённые инструменты или посохи) могут задействовать этот же статблок.

Оживлённый меч [Animated Flying Sword]

Оживлённые мечи двигаются так, словно их направляют невидимые воины. Будь то недавно выкованное лезвие или горсть изломанных осколков, предмет ведёт себя одинаково. Можно оживить и другие типы оружия из Книги игрока, наделив их похожими игровыми характеристиками.

Оживлённая метла [Animated Broom]

Маленький конструкт, без мировоззрения

КД 15 **Инициатива:** +5 (15)
Хиты 14 (4к6)
Скорость 5 фт., летая 50 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+0	**Лов**	17	+3	+3	**Тел**	10	+0	+0
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	5	-3	-3	**Хар**	1	-5	-5

Иммунитет ядовитый, психическая энергия; очарованный, оглохший, истощённый, испуганный, парализованный, окаменевший, отравленный
Чувства слепое зрение 60 фт., ПВ 7
Языки —
ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Особенности

Облёт. Метла не вызывает провоцированные атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Действия

Удар. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) дробящего урона.

Оживлённый меч [Animated Flying Sword]

Маленький конструкт, без мировоззрения

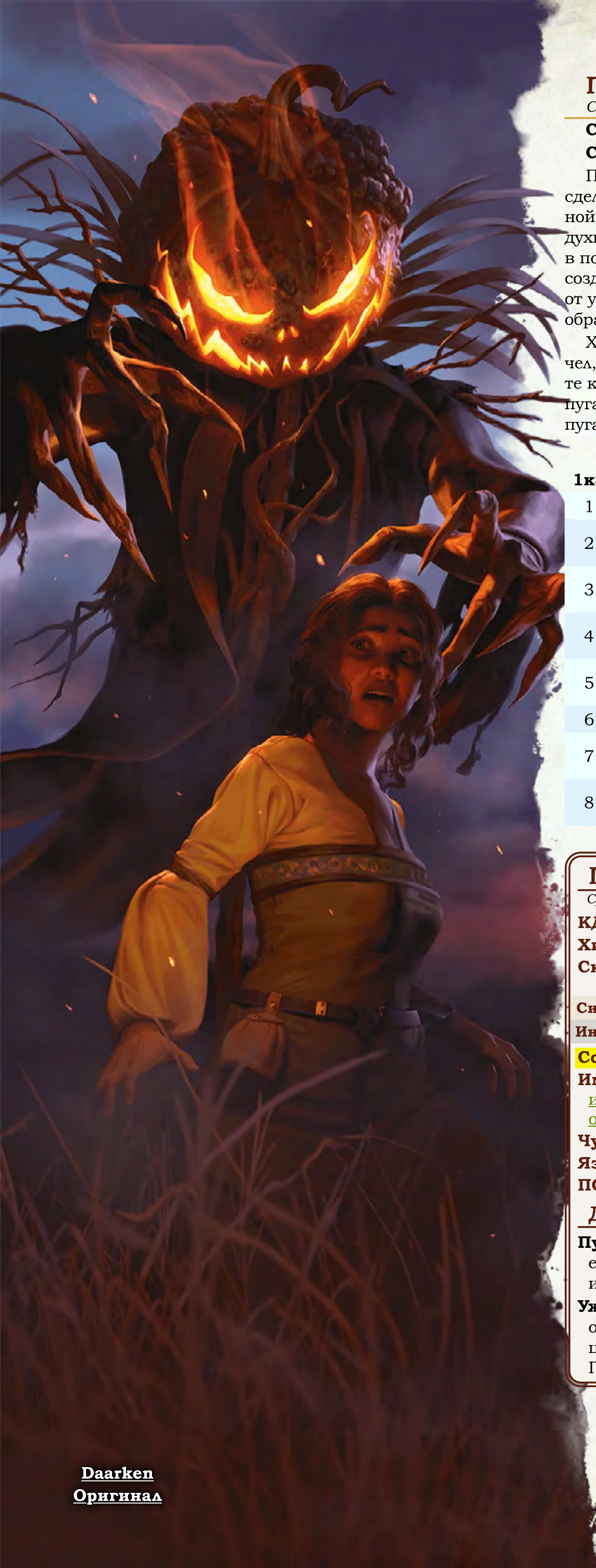
КД 17 **Инициатива:** +4 (14)
Хиты 14 (4к6)
Скорость 5 фт., летая 50 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	12	+1	+1	**Лов**	15	+2	+4	**Тел**	11	+0	+0
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	5	-3	-3	**Хар**	1	-5	-5

Иммунитет ядовитый, психическая энергия; очарованный, оглохший, истощённый, испуганный, парализованный, окаменевший, отравленный
Чувства слепое зрение 60 фт., ПВ 7
Языки —
ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Удар. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) рубящего урона.



Daarken
Оригинал

Пугало [Scarecrow]

Слуга суеверий

Среда обитания: луга.

Сокровища: нет.

Пугала — это духи возмездия, заключённые в грубо сделанные тела. Они появляются в результате народной магии, молитв отчаявшихся обывателей или когда духи, погибшие с незавершёнными делами, вселяются в подобные конструкции. Пугала могут служить своим создателям или защищать место, семью или сообщество от угроз — как физических, так и посягающих на их образ жизни.

Хотя пугала получили своё название от сельских чучел, их облик может быть самым разнообразным. Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Каркас пугала», чтобы вдохновиться для описания внешности пугала.

Каркас пугала

1к8	Пугало сделано из...
1	Шкур, костей, рогов и когтей животных.
2	Пчелиных ульев или осиных гнёзд на каркасе из лозы.
3	Тыквы с вырезанным лицом на теле из толстых лоз.
4	Сетей, обломков, якорей и рыболовного снаряжения.
5	Частей огромной плюшевой игрушки или манекена.
6	Ржавой брони и пыточных орудий.
7	Мешковины на голове и одежды, набитой соломой.
8	Свадебной одежды, которая так и не была надета.

Пугало [Scarecrow]

Средний конструкт, хаотичный злой

КД 11 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 27 (6к8)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	11	+0	+0	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	11	+0	+0
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	13	+1	+1

Сопротивление огненный

Иммунитет ядовитый; очарованный, истощённый, испуганный, парализованный, окаменевший, отравленный, недееспособный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки общий и 1 другой язык

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Действия

Пугающий коготь. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (2к4 + 1) рубящего урона и цель испугана до конца следующего хода пугала.

Ужасающий взгляд. *Спасбросок Мудрости:* Сл. 11, одно видимое существо в пределах 30 фт. *Провал:* цель испугана до конца следующего хода пугала. Пока цель испугана, она парализована.

Управляемый ужас оказался неуязвим к заклинанию мага Молния.
Nikki Dawes
Оригинал

Управляемый ужас [Helmed horror]

Неумолимый страж Нижних Планов

Среда обитания: любая.

Сокровища: вооружение.

Управляемый ужас — это доспехи, оживлённые с помощью магии. В отличие от лишённых разума автоматонов, эти оболочки из стали обладают хитростью солдата и устойчивостью к разрушительной магии. Несмотря на зловещее название, эти существа преданно служат своим создателям. Управляемые ужасы также известны как стражи рока или доспехи духов. Большинство из них не проявляют признаков личности, хотя бывают и исключения.

Управляемые ужасы могут выполнять множество различных задач. Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Поручения управляемых ужасов», чтобы определить, какие задания они выполняют.

Поручения управляемых ужасов

1к6	Управляемый ужас следует приказу...
1	Носить паланкин своего хозяина.
2	Охранять выдающееся сокровище или доспех, включив этот предмет в своё тело.
3	Изображать погибшего или заключённого героя, используя его доспехи и оружие.
4	Выполнять роль рабочего или слуги.
5	Служить в легионе, сформированном из доспехов древних защитников этой земли.
6	Стоять на страже в галерее обычных доспехов.

Управляемый ужас [Helmed horror]

Средний конструкт, нейтральный

КД 20 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 30 фт., летая 30 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	16	+3	+3
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	10	+0	+0

Навыки Внимательность +4

Иммунитет некротический, ядовитый; ослеплённый, очарованный, оглохший, истощённый, испуганный, парализованный, окаменевший, отравленный, ошеломлённый

Снаряжение щит

Чувства слепое зрение 60 фт., ПВ 14

Языки понимает общий и 1 другой, но не говорит

ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

Особенности

Сопротивление магии. Управляемый ужас совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Иммунитет к заклинаниям. Управляемый ужас обладает иммунитетом к 3 заклинаниям, выбираемым его создателем. Обычно это Молния, Волшебная стрела и Раскалённый металл.

Действия

Мультиатака. Управляемый ужас совершает 2 атаки *Магическим мечом.*

Магический меч. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) рубящего урона и 5 (1к10) урона силовым полем.

Щитостраж [Shield Guardian]

Управляемый магический телохранитель

Среда обитания: город.

Сокровища: нет.

Грозный магический автоматон, щитостраж подчиняется приказам своего хозяина и защищает его от опасности. Когда такой страж создаётся, магия, оживляющая его, переплетается с особым связанным амулетом. Любое существо, владеющее амулетом щитостража, может управлять этим конструктом и, если это заклинатель, наделять его заклинанием, которое тот наложит при заранее определённых обстоятельствах. Однако главная цель щитостража — защищать своего хозяина. Он сопровождает того, кто носит амулет, и встаёт между ним и любой угрозой. Хотя он не является бездумным, у щитостража нет инстинкта самосохранения, и он готов пожертвовать собой ради защиты хозяина.

Обычно щитостражи создаются из стали, камня и дерева в виде бдительных солдат. Существуют и более причудливые варианты, отражающие вкусы их создателей. Благодаря своей живучести щитостражи нередко со временем начинают служить существам, отличным от их создателей. Амулет щитостража может передаваться в обществе магов или в семье из поколения в поколение.

Щитостраж [Shield Guardian]

Большой конструкт, без мировоззрения

КД 17 **Инициатива:** -1 (9)

Хиты 142 (15к10 + 60)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	8	-1	-1	**Тел**	18	+4	+4
Инт	7	-2	-2	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	3	-4	-4

Иммунитет ядовитый; очарованный, истощённый, испуганный, парализованный, окаменевший, отравленный

Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки понимает команды на любом языке, но не говорит

ПО 7 (Опыт 2900; БМ +3)

Особенности

Привязка. Щитостраж магически связан с амулетом. Пока щитостраж и его амулет находятся на одном плане, носитель амулета может телепатией призвать щитостража, чтобы тот переместился к нему, а щитостраж знает расстояние и направление к амулету. Если щитостраж находится в пределах 60 фт. от носителя амулета, то половина любого урона, получаемого носителем (округляя в большую сторону), переносится на щитостража.

Регенерация. Щитостраж восстанавливает 10 хитов в начале каждого своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

Хранение заклинаний. Заклинатель, носящий амулет щитостража, может заставить щитостража хранить одно заклинание 4 уровня или ниже. Для этого носитель должен наложить заклинание на стража, находясь в пределах 5 футов от него. Заклинание не имеет эффекта, но хранится внутри стража. Любое ранее сохранённое заклинание теряется при сохранении нового. Щитостраж может наложить сохранённое заклинание с параметрами, заданные заклинателем, без компонентов заклинания, используя заклинательную характеристику наложившего заклинание. После этого сохранённое заклинание теряется.

Действия

Мультиатака. Щитостраж совершает 2 атаки *Кулаком.*

Кулак. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) дробящего урона 7 (2к6) урона силовым полем.

Реакции

Защита. *Триггер:* бросок атаки попадает по носителю амулета щитостража, пока носитель находится в 5 фт. от стража. *Ответ:* носитель добавляет +5 к КД до начала следующего хода щитостража, в том числе против вызвавшей срабатывание атаки, что может привести к промаху.

Монстры

Животные

Летающая змея [Flying Snake]

Крошечный монстр, без мировоззрения

КД 14 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 5 (2к4)

Скорость 30 фт., летая 60 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	4	-3	-3	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	11	+0	+0
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	5	-3	-3

Чувства слепое зрение 10 фт., ПВ 11

Языки —

ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Особенности

Облёт. Змея не вызывает провоцированную атаку, когда вылетает из зоны досягаемости врага.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 колющего урона + 5 (2к4) урона ядом.

Гигантский гриф [Giant Vulture]

Большой монстр, без мировоззрения

КД 10 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 25 (3к10 + 9)

Скорость 10 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	16	+3	+3
Инт	6	-2	-2	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Внимательность +3

Сопротивление некротический

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 13

Языки понимает общий, но не говорит

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

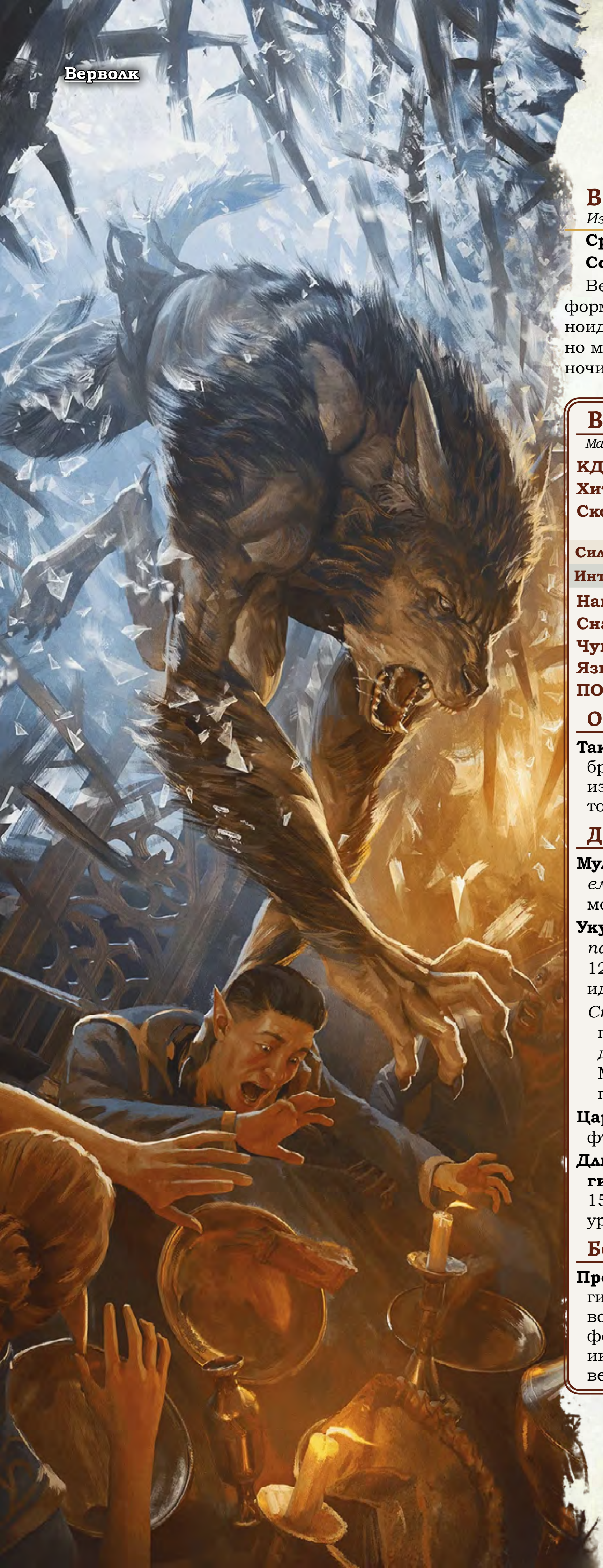
Особенности

Тактика стаи. У грифа есть преимущество при броске атаки против существа, если хотя бы один из союзников грифа находится в пределах 5 футов от существа и союзник не недееспособный.

Действия

Клюв. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) колющего урона и цель отравлена до конца своего следующего хода.

Гигантский гриф



Оборотни

Верволк [Werewolf]

Изменённый яростью волка

Среда обитания: лес, холмы.

Сокровища: любые.

Верволки превращаются из своей гуманоидной формы в свирепых волков или гибридов волка и гуманоида. Верволки способны добровольно менять облик, но многие не могут устоять перед превращением в ночи полнолуния.

Верволк [Werewolf]

Маленький или средний монстр (оборотень), хаотичный злой

КД 15 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 71 (11к8 + 22)

Скорость 30 фт., 40 фт. (в форме волка)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	14	+2	+2
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	10	+0	+0

Навыки Внимательность +4, Скрытность +4

Снаряжение длинный лук

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 14

Языки общий (не говорит в форме волка)

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Особенности

Тактика стаи. У верволка есть преимущество при броске атаки против существа, если хотя бы один из союзников верволка находится в пределах 5 футов от существа и союзник не недееспособный.

Действия

Мультиатака. Доспех совершает 2 атаки *Царапанием* или *Длинным луком* в любой комбинации. Он может заменить 1 атаку *Укусом.*

Укус (только в форме волка или гибрида). *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 12 (2к8 + 3) колющего урона. Если цель — гуманоид, то она подвергается следующему эффекту:

Спасбросок Телосложения: Сл. 12. *Провал:* цель проклята. Если хиты проклятой цели опускаются до 0, то она становится верволком под контролем Мастера и имеет 10 хитов. *Успех:* цель имунна к проклятью этого верволка на 24 часа.

Царапание. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) рубящего урона.

Длинный лук (только в форме гуманоида или гибрида). *Дальнобойная атака:* +4, дистанция 150/600 фт. *Попадание:* 11 (2к8 + 4) колющего урона.

Бонусные действия

Превращение. Верволк превращается в большого гибрида волка и гуманоида, среднего волка или возвращается к своей истинной гуманоидной форме. Параметры одинаковые в каждой форме, за иключением размера. Любое снаряжение, которое верволк носит или несёт не превращается.

Веркабан [Wereboar]

Изменённый голодом кабана

Среда обитания: лес, луг, холмы.

Сокровища: индивидуальные.

Веркабаны меняют облик из своей гуманоидной формы в мощных кабанов или в гибрид гуманоида и кабана. Многие веркабаны воспринимают свою природу оборотня, как проклятье; некоторые невольно превращаются всякий раз, когда совершают жадный поступок или потакают своей эгоистичной натуре.

Веркабан [Wereboar]

Маленький или средний монстр (оборотень), нейтральный злой

КД 15 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 97 (15к8 + 30)

Скорость 30 фт., 40 фт. (в форме кабана)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	15	+2	+2
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	8	-1	-1

Навыки Внимательность +2

Снаряжение 6 метательных копий

Чувства ПВ 12

Языки общий (не говорит в форме кабана)

ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Веркабан совершает 2 атаки *Метательным копьём* или *Бивнем* в любой комбинации. Он может заменить 1 атаку *Боданием*.

Бодание (только в форме кабана или гибрида). *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 12 (2к8 + 3) колющего урона. Если цель — гуманоид, то она подвергается следующему эффекту:

Спасбросок Телосложения: Сл. 12. *Провал:* цель проклята. Если хиты проклятой цели опускаются до 0, то она становится веркабаном под контролем Мастера и имеет 10 хитов. *Успех:* цель имунна к проклятью этого веркабана на 24 часа.

Метательное копьё (только в форме гуманоида или гибрида). *Рукопашная или дальнобойная атака:* +5, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт. *Попадание: Попадание:* 13 (3к6 + 3) колющего урона.

Бивень (только в форме кабана или гибрида). *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание: Попадание:* 10 (2к6 + 3) колющего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше и если веркабан переместился по прямой на 20 фт. и более непосредственно перед попаданием, то цель получает дополнительно 7 (2к6) колющего урона и ложится ничком.

Бонусные действия

Превращение. Веркабан превращается в среднего гибрида кабана и гуманоида, маленького кабана или возвращается к своей истинной гуманоидной форме. Параметры одинаковые в каждой форме, за иключением размера. Любое снаряжение, которое веркабан носит или несёт не превращается.

Веркрыса [Wererat]

Изменённый коварством крысы

Среда обитания: лес, город.

Сокровища: индивидуальные.

Веркрысы умеют менять облик со своей гуманоидной формы на гигантскую крысу или гибрид человеко и крысы. Эти существа могут превращаться добровольно, но некоторых магия принуждает менять облик при полном мраке или в ночи новолуния. Нередко природа веркрыс является следствием божественного проклятия — наказания за их лживую натуру или преступления их коварных семей. Веркрысы часто действуют группами, образуя банды разбойников или гильдии воров.

Веркрыса [Wererat]

Маленький или средний монстр (оборотень), законопослушный злой

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 60 (11к8 + 11)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+0	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	12	+1	+1
Инт	11	+0	+0	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	8	-1	-1

Навыки Внимательность +4, Скрытность +5

Снаряжение ручной арбалет

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 14

Языки общий (не говорит в форме крысы)

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Веркрыса совершает 2 атаки *Царапанием* или *Ручным арбалетом* в любой комбинации. Он может заменить 1 атаку *Укусом*.

Укус (только в форме крысы или гибрида). *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 8 (2к4 + 3) колющего урона. Если цель — гуманоид, то она подвергается следующему эффекту:

Спасбросок Телосложения: Сл. 11. *Провал:* цель проклята. Если хиты проклятой цели опускаются до 0, то она становится веркрысой под контролем Мастера и имеет 10 хитов. *Успех:* цель имунна к проклятью этой веркрысы на 24 часа.

Царапанье. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) рубящего урона.

Ручной арбалет (только в форме гуманоида или гибрида). *Дальнобойная атака:* +5, дистанция 30/120 фт. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Бонусные действия

Превращение. Веркрыса превращается в среднего гибрида крысы и гуманоида, маленькой крысы или возвращается к своей истинной гуманоидной форме. Параметры одинаковые в каждой форме, за иключением размера. Любое снаряжение, которое веркрысы носит или несёт не превращается.

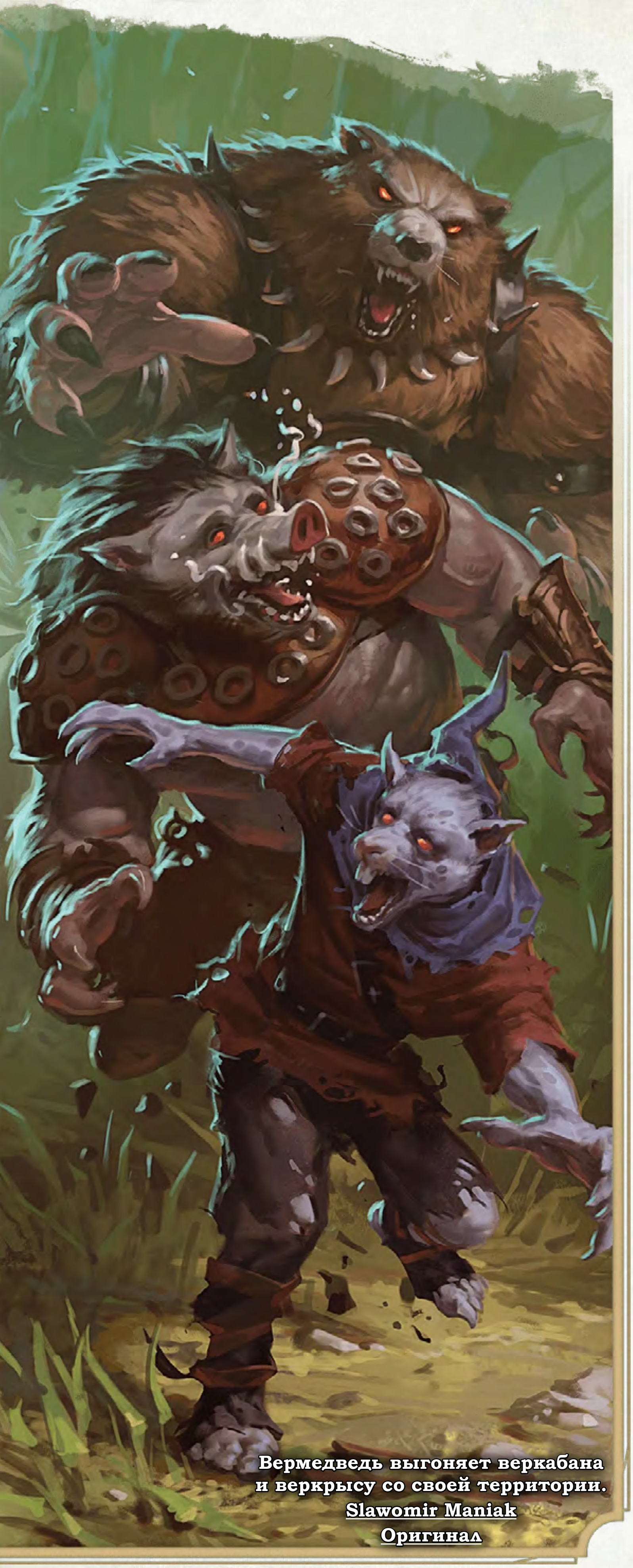
Вермедведь [Werebear]

Изменённый мощью медведя

Среда обитания: арктика, лес, холмы.

Сокровища: реликвии.

Когда им угрожают или принуждают магией, вермедведи обращаются из своих гуманоидных обликов в могучих медведей или гибридов этих двух обликов. Они отпугивают или срывают замыслы тех, кто угрожает дикой природе, и часто помогают феям, друидам или духам дикой природы, поскольку многие обязаны своей магической природой таким силам. Вермедведи принимают облик медведей, обычных для регионов, где они обитают; чаще всего это бурые или белые медведи.



Вермедведь выгоняет веркабана и веркрысу со своей территории.
Slawomir Maniak
Оригинал

Вермедведь [Werebear]

Маленький или средний монстр (оборотень), нейтральный добрый

КД 15 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 135 (18к8 + 54)

Скорость 30 фт., 40 фт. (в форме медведя), лазая 30 фт. (в форме медведя)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+4	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	17	+3	+3
Инт	11	+0	+0	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	12	+1	+1

Навыки Внимательность +7

Снаряжение 4 ручных топора

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 17

Языки общий (не говорит в форме медведя)

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Вермедведь совершает 2 атаки *Ручным топором* или *Разрыванием* в любой комбинации. Он может заменить 1 атаку *Укусом*.

Укус (только в форме медведя или гибрида). *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 17 (2к12 + 4) колющего урона. Если цель — гуманоид, то она подвергается следующему эффекту: *Спасбросок Телосложения:* Сл. 14. *Провал:* цель проклята. Если хиты проклятой цели опускаются до 0, то она становится вермедведем под контролем Мастера и имеет 10 хитов. *Успех:* цель имунна к проклятью этого вермедведя на 24 часа.

Ручной топор (только в форме гуманоида или гибрида). *Рукопашная или дальнобойная атака:* +7, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт. *Попадание: Попадание:* 14 (3к6 + 4) рубящего урона.

Разрывание (только в форме медведя или гибрида). *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание: Попадание:* 13 (2к8 + 4) рубящего урона.

Бонусные действия

Превращение. Вермедведь превращается в большого гибрида медведя и гуманоида, большого медведя или возвращается к своей истинной гуманоидной форме. Параметры одинаковые в каждой форме, за исключением размера. Любое снаряжение, которое вермедведь носит или несёт не превращается.

Вертигр [Weretiger]

Маленький или средний монстр (оборотень), нейтральный

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 120 (16к8 + 48)
Скорость 30 фт., 40 фт. (в форме тигра)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	16	+3	+3
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	13	+1	+1	**Хар**	11	+0	+0

Навыки Внимательность +5, Скрытность +4
Снаряжение длинный лук
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 15
Языки общий (не говорит в форме тигра)
ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Вертигр совершает 2 атаки *Царапанием* или *Длинным луком* в любой комбинации. Он может заменить 1 атаку *Укусом.*

Укус (только в форме тигра или гибрида). *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 12 (2к8 + 3) колющего урона. Если цель — гуманоид, то она подвергается следующему эффекту:

Спасбросок Телосложения: Сл. 13. *Провал:* цель проклята. Если хиты проклятой цели опускаются до 0, то она становится вертигром под контролем Мастера и имеет 10 хитов. *Успех:* цель имунна к проклятью этого вертигра на 24 часа.

Царапание. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) рубящего урона.

Длинный лук (только в форме гуманоида или гибрида). *Дальнобойная атака:* +4, дистанция 150/600 фт. *Попадание:* 11 (2к8 + 4) колющего урона.

Бонусные действия

Превращение. Вертигр превращается в большого гибрида тигра и гуманоида, большого тигра или возвращается к своей истинной гуманоидной форме. Параметры одинаковые в каждой форме, за иключением размера. Любое снаряжение, которое вертигр носит или несёт не превращается.

Красться (только в форме тигра или гибрида). Вертигр перемещается на расстояние до максимума своей скорости без вызова провоцированных атак. После этого перемещения вертигр может совершить действие засада.

> «Я выслеживаю зло, как великий кот выслеживает добычу, но зло не сдаётся одному лишь клинку. Нужны сила, честь и иногда кое-что большее.»
>
> — Делмаир Горн, вертигр

Вертигр [Weretiger]

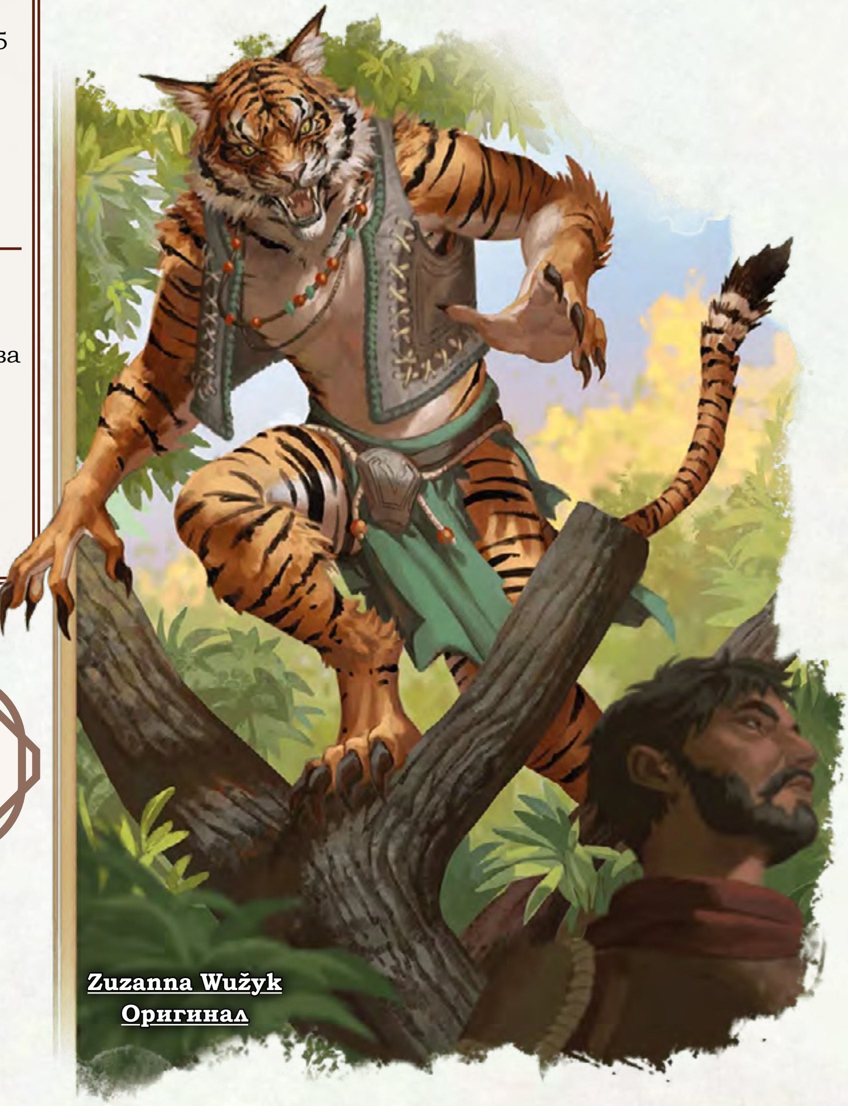
Изменённый мощью тигра

Среда обитания: лес, город.
Сокровища: индивидуальные.

Вертигры обращаются из гуманоидной формы в тигров или гибридов тигра и гуманоида. Хотя они могут превращаться по собственной воле или когда того требует их магическая природа, но многие вертигры ведут ночной образ жизни и принимают звериные облики ночью. У некоторых вертигров превращения могут быть связаны с молодой луной, временами года или знаменательными событиями. Вертигры часто считают свои способности благословением или семейной честью и применяют умение менять облик, чтобы защищать нечто исторически важное. Бросьте по таблице «Защита вертигра» или выберите результат, чтобы определить, что защищает вертигр.

Защита вертигра

1к4	Вертигр защищает...
1	Легендарное оружие или символ власти.
2	Полигон испытаний для героев, предсказанных пророчеством.
3	Редкий вид магического растения или животного.
4	Священный источник с магическими водами.



Zuzanna Wużyk
Оригинал

Титаны

Кракен [Kraken]

Левиафан из легенд

Среда обитания: под водой.

Сокровища: любые.

Древние орудия богов, кракены дремлют в самых глубоких океанских безднах, ожидая часа, когда восстанут и обретут власть над миром. Эти гигантские чудовища со множеством щупалец сочетают подавляющую физическую силу с грозной хитростью. Их мощные конечности крушат корабли и обрушивают шпили, а власть над штормами позволяет им низвергать молнии на своих врагов.

Кракены обычно мало интересуются делами смертных. Эти ужасающие создания были созданы богами для ведения войн в давно забытые эпохи. С тех пор большинство кракенов скрылись под волнами, погрузившись в сон до тех пор, пока боги снова не призовут их. Некоторые кракены до сих пор служат своим небесным повелителям, охраняя сокровища морских глубин или целые океаны. Другие же отвергли своих создателей и следуют собственным замыслам, манипулируя силами как под водой, так и за её пределами.

Кракены редко появляются на поверхности, но когда это случается, они возвещают времена перемен и гибели. Пробудившись, эти титаны напрямую нападают на прибрежные города или целые армады. Атаки кракена продолжаются, пока его ярость не будет утолена, его божественные покровители — умиротворены или его эго — задобрено ценными дарами. Бросьте 1к8 или выберите результат из таблицы «Атаки кракена», чтобы определить, какое разорение способен устроить кракен.

Атаки кракена

1к8	Разъярённый кракен…
1	Похищает судно лидера или другого важного члена сообщества.
2	Атакует сообщество снизу, используя затопленные руины, подземные реки или канализацию.
3	Ломает маяк или приморскую башню, унося их вместе с обитателями на тайный остров.
4	Обрушивает молнии на любой корабль, вошедший в его водные владения.
5	Уносит корабли в непроходимые заросли саргассовых водорослей.
6	Перегораживает реку или отрезает городу доступ к морю.
7	Пожирает всю морскую живность рядом с рыбацкой общиной, грозя ей разорением.
8	Замышляет вторжение с моря силами мерфолков, сахуагинов или штормовых великанов.

Логова кракенов

Логова кракенов, как правило, — это затонувшие храмы, потусторонние ритуальные места или первобытные очаги божественной силы. Они могут скрываться глубоко под толщей воды и зачастую соединены с лабиринтами затопленных подземных туннелей или сетями магических порталов.

Местность с логовом кракена искажается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Тиран океана. Кракен господствует над животными в своих владениях. Все звери в радиусе 1 мили от логова очарованы им.

Моря и штормы. Находясь в логове, кракен может накладывать заклинание Власть над погодой без компонентов заклинания, используя Интеллект в качестве заклинательной характеристики.

Если кракен умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются.

«Кракен мечтает протянуть щупальца к небесам и задушить то, что породило его, а когда его мечта превышает его досягаемость, он довольствуется случайным проходящим кораблём.»
— Мальфеор Серранг, Ночь Культа Кракена

Кракен [Kraken]

Громандый монстр (титан), хаотичный злой

КД 18 **Инициатива:** +14 (24)
Хиты 481 (26к20 + 208)
Скорость 30 фт., плавая 120 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	30	+10	+17	**Лов**	11	+0	+7	**Тел**	26	+8	+15
Инт	22	+6	+6	**Мдр**	18	+4	+11	**Хар**	20	+5	+5

Навыки История +13, Внимательность +11
Иммунитет холодный, электрический; испуганный, схваченный, парализованный, опутанный
Чувства истинное зрение 120 фт., ПВ 21
Языки понимает язык бездны, небожителей, инфернальный и первородный, но не говорит; телепатия 120 фт.
ПО 23 (Опыт 50000 или 62000 в логове; БМ +7)

Особенности

Амфибия. Кракен может дышать воздухом и водой.

Легендарное сопротивление (4/день или 5/день в логове). Если кракен провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Действия

Мультиатака. Кракен совершает 2 атаки *Щупальцем* и применяет *Бросок*, *Удар молнии* или *Проглатывание*.

Щупальце. *Рукопашная атака:* +17, досягаемость 30 фт. *Попадание:* 24 (4к6 + 10) дробящего урона. Цель схвачена (Сл. освобождения 20) одним из 10 щупалец и опутана, пока схвачена.

Бросок. Кракен бросает схваченное им существо с размером большой или меньше в видимое пространство в пределах 60 фт, которое не в воздухе. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 25, брошенное существо и каждое существо в конечном пространстве броска. *Провал:* 18 (4к8) дробящего урона и цель лежит ничком. *Успех:* половина урона.

Удар молнии. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 23, одно видимое существо в пределах 120 фт. *Провал:* 33 (6к10) урона электричеством. *Успех:* половина урона.

Проглатывание. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 25, одно схваченное кракеном существо (он может проглотить до 4 существ одновременно). *Провал:* 23 (3к8 +10) колющего урона. Если цель с размером большой или меньше, то она проглатывается и больше не схвачена. Проглоченное существо опутано, имеет полное укрытие от атак и других эффектов вне кракена и получает 24 (7к6) урона кислотой в начале каждого своего хода.

Если кракен получает 50 урона или более за 1 ход от существа внутри себя, то кракен должен преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 25 в конце этого хода или извергнуть всех проглоченных существ, каждое из которых окажется в пространстве в пределах 10 фт. от кракена, лежащие ничком. Если кракен умирает, то любое проглоченное существо перестаёт быть опутанным и может выбраться из трупа, используя 15 фт. перемещения, оказываясь лежащим ничком.

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа кракен может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Кракен восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Удар бури.** Кракен применяет *Удар молнии.*
- **Токсичные чернила.** *Спасбросок Телосложения:* Сл. 23, каждое существо в эманации с радусом 15 фт., исходящей от кракена, пока он находится под водой. *Провал:* цель ослеплена и отравлена до конца следующего хода кракена. *Провал или успех:* кракен не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.

Тарраск [Tarrasque]

Облик катастрофы

Среда обитания: город.

Сокровища: нет.

Среди самых разрушительных существ на свете тарраск — катастрофа и губитель государств. Этот первобытный разрушитель чудовищных размеров и сокрушительной мощи пережил самые ранние эпохи Материального плана, где служил оружием бессмертных сил. С тех пор тарраск скрытно спит, поднимаясь раз в несколько веков, чтобы начать эпохи разрушения.

Тарраск — двуногий доисторический монстр, возвышающийся более чем на 70 футов. Его тело усеяно рогами и шипами, а колючий панцирь отводит урон и способен отражать магические атаки.

Тарраск — существо неутомимой ярости. Он набрасывается на любого, кто привлёк его внимание, разя когтями и мощным хвостом и проглатывая существ поменьше целиком. Инстинктивно ненавидя творения меньших существ, он изливает свою ярость на здания, мосты, корабли и памятники. Чем больше сооружение или соперник, тем сильнее ярость тарраска.

Остаётся загадкой, что (если вообще что-то) успокаивает тарраска, но в конце концов он возвращается ко сну, оставляя мир необратимо изменённым. Хотя тарраска можно остановить невероятным сопротивлением, его угрозу никогда не искоренить из мультивселенной. Всякий раз, когда тарраск повержен, где-то ещё на Материальном плане пробуждается другой тарраск.

Мало что переживает разорительные набеги тарраска, а рассказы о его разрушениях часто противоречивы, неполны или невероятны. Там, где не остаётся выживших, его бедствия поначалу могут приписать злым драконам или магическим катастрофам, но тарраск нередко оставляет после себя несомненные следы своего прохода. Бросьте на таблице «Свидетельства тарраска» или выберите результат, чтобы определить, какие знаки остаются после его разорения.

Свидетельства тарраска

1к4	Среди разрушений тарраск оставляет...
1	Следы магического заклинания, отражённого обратно в его заклинателя, например Ледяной кинжал или Мельфова кислотная стрела.
2	Огромные отпечатки ног или следы когтей.
3	Рыжеватую пластину чешуи размером с рыцарский щит.
4	Раздробленную гору или реку, изменившую русло.

Тарраск [Tarrasque]

Гигсптский монстр (титан), без мировоззрения

КД 25 **Инициатива:** +18 (28)

Хиты 697 (34к20 + 340)

Скорость 60 фт., копая 40 фт., лазая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	30	+10	+10	**Лов**	11	+0	+9	**Тел**	30	+10	+10
Инт	3	-4	+5	**Мдр**	11	+0	+9	**Хар**	11	+0	+9

Навыки Внимательность +9

Сопротивление дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет огненный, ядовитый; очарованный, оглушённый, испуганный, парализованный, отравленный

Чувства слепое зрение 120 фт., ПВ 19

Языки —

ПО 30 (Опыт 155000; БМ +9)

Особенности

Легендарное сопротивление (6/день). Если тарраск провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Сопротивление магии. Тарраск совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Отражающий панцирь. Если тарраск становится целью заклинания Волшебная стрела или заклинания с броском дальнобойной атаки, то бросьте 1к6. При результате 1-5 тарраск не подвержен эффекту. При результате 6 тарраск не подвержен эффекту и отражает заклинание, делая заклинателя целью.

Осадное чудовище. Тарраск наносит двойной урон объектам и строениям.

Действия

Мультиатака. Тарраск совершает 1 атаку *Укусом* и 3 атаки *Когтями* или *Хвостом* в любой комбинации.

Укус. *Рукопашная атака:* +19, досягаемость 15 фт. *Попадание:* 36 (4к12 + 10) колющего урона и цель схвачена (Сл. освобождения 20). Пока цель схвачена, она опутана и не может телепортироваться.

Когти. *Рукопашная атака:* +19, досягаемость 15 фт. *Попадание:* 28 (4к8 + 10) рубящего урона.

Хвост. *Рукопашная атака:* +19, досягаемость 30 фт. *Попадание:* 23 (3к8 + 10) дробящего урона. Если цель — существо с размером огромный или меньше, то она сбивается с ног.

Громовой рёв (перезарядка 5-6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 27, каждое существо и каждый объект, который не несут и не носят, в 150-футовом конусе. *Провал:* 78 (12к12) урона звуком и цель получает состояния оглохший и испуганный до конца своего следующего хода. *Успех:* половина урона.

Бонусные действия

Проглатывание. *Спасбросок Силы:* Сл. 27, существо с размером большой или меньше, схваченное тарраском (он может проглотить до 6 существ одновременно). *Провал:* тарраск проглатывает цель. Существо перестаёт быть схваченным. Пока существо проглочено оно ослеплено, опутано и не может телепортироваться, а также получает полное укрытие от атак и других эффектов снаружи. В начале каждого хода тарраска существо получает 56 (16к6) урона кислотой.

Если существо, находящееся внутри, нанесёт тарраску 60 или более урона за один ход, то тарраск должен совершить спасбросок Телосложения со Сл. 20 в конце этого хода. При провале он изрыгает всех существ, которые падают в пределах 10 фт. от него и получают состояние лежащий ничком. Если тарраск погибает, то проглоченное существо перестаёт быть опутанным и может выбраться из его трупа, потратив 20 фт. перемещения, оказываясь лежащим ничком.

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3. Сразу после хода другого существа тарраск может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Тарраск восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Натиск.** Тарраск перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку *Когтями* или *Хвостом*.
- **Сотрясающее мир перемещение.** Тарраск перемещается на расстояние до половины своей скорости. В конце этого перемещения тарраск создаёт ударную волну в эманации с радиусом 60 фт., исходящую от тарраска. Существа в этой области перестают концентрироваться и, если их размер средний или меньше, то они ложатся ничком. Тарраск не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.

Другие монстры

Анхег [Ankheg]

Зарывающийся насекомоподобный хищник

Среда обитания: лес, равнина.

Сокровища: отсутствуют.

Огромные насекомые, анхеги зарываются неглубоко под землю, создавая разветвлённые подземные лабиринты. Из этих туннелей они внезапно вырываются наружу, растворяя и пожирая более мелких существ с помощью своих покрытых кислотой мандибул и выбросов переваривающих ферментов.

Анхеги — настоящая напасть для фермеров, так как их пасущаяся скотина становится лёгкой добычей этих монстров. Многие анхеги охотятся в одиночку, но в местах с изобилием пищи они могут собираться в гнёзда по несколько десятков особей и угрожать целым поселениям. Уничтожить гнездо анхегов может быть непросто, если не очистить их туннели и не уничтожить яйца.

Туннели анхегов имеют цилиндрическую форму и часто усыпаны останками их жертв и скрытыми под землёй ценностями. Выберите или бросьте по таблице «Находки в туннеле анхега», чтобы определить обнаруженное в таком туннеле.

Находки в туннеле анхега

1к8	Внутри туннелей анхега находится...
1	Другой туннель (естественный или выложенный камнем), ведущий в подземье.
2	Зарытые руины или могила, обнажившиеся благодаря туннелю.
3	Кластер из 1к4 свежих яиц анхега, которые можно разбить и использовать как флаконы с кислотой.
4	Мёртвый анхег и следы ещё более опасного подземного хищника.
5	Фрагмент панциря анхега, который можно использовать как щит.
6	Мешочек с 2к6 зм рядом с лужей кислоты.
7	Заблудившееся домашнее или лесное животное.
8	Жестоко изуродованное чучело.

Анхег [Ankheg]

Большой монстр, без мировоззрения

КД 14 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 45 (6к10 + 12)

Скорость 30 фт., копая 10 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	14	+2	+2
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	13	+1	+1	**Хар**	6	-2	-2

Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт. ПВ 11

Языки —

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Тоннельщик. Анхег может прорывать тоннели через твёрдую скалу с половиной своей скорости копания и оставляет за собой тоннель диаметром 10 футов.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +5 (с преимуществом, если цель схвачена анкхегом), досягаемость 5 фт. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) рубящего урона + 3 (1к6) урона кислотой. Если цель — существо с размером большой или меньше, то оно схвачено (Сл. высвобождения 13).

Кислотная струя (перезарядка 6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 12, каждое существо в линии длинной 30 фт. и шириной 5 фт. *Провал:* 14 (4к6) урона кислотой. *Успех:* половина урона.

Domenico Cava
Оригинал

Andrea Piparo
Оригинал

Бехир [Behir]

Изрыгающий молнии обжора

Среда обитания: Подземье.

Сокровища: Любое.

Двенадцатиногие рептилоидные хищники, бехиры бесконечно охотятся за своей следующей добычей. Их короткие лапы позволяют им быстро передвигаться по полу и стенам. Жертву, которую бехиры не могут догнать, они поражают мощным дыханием, испускающим электрические разряды.

Легенды гласят, что первые бехиры были созданы магическим путём штормовыми великанами во время древнего конфликта Мультивселенной между великанами и драконами. Великаны мастера погоды использовали свою власть над стихиями, чтобы изменить сущность синих драконов. Так появились первые бехиры, которые служили ми охотниками с особой тягой к драконьим яйцам.

Бехиры обитают в обширных пещерных системах и величественных руинах, где могут в полной мере использовать свою исключительную подвижность. Они избегают мест, где обитают драконы, так как большинство драконов считают бехиров опасными созданиями и атакуют их при первой же возможности. Тем не менее, бехиры иногда выискивают драконьи логова в надежде найти и пожрать невыведенные драконьи яйца.

Бехир [Behir]

Огромный монстр, нейтральный злой

КД 17 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 168 (16к12 + 64)

Скорость 50 фт., лазая 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	23	+6	+6	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	18	+4	+4
Инт	7	-2	-2	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	12	+1	+1

Навыки Внимательность +6, Скрытность +7

Иммунитет электрический

Чувства тёмное зрение 90 фт., ПВ 16

Языки драконий

ПО 11 (Опыт 7200; БМ +4)

Действия

Мультиатака. Бехир совершает 1 атаку *Укусом* и использует *Захват*.

Укус. *Рукопашная атака:* +10, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 19 (2к12 + 6) колющего урона + 11 (2к10) урона электричеством.

Захват. *Спасбросок Силы:* Сл. 18, одно видимое существо размера большой или меньше в пределах 5 фт. *Провал:* 28 (5к8 + 6) дробящего урона. Цель схвачена (Сл. освобождения 16) и опутана, пока схвачена.

Электрическое дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 16, каждое существо в линии длиной 90 фт. и шириной 5 фт. *Провал:* 66 (12к10) урона электричеством. *Успех:* половина урона.

Бонусные действия

Проглатывание. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 18, существо с размером большой или меньше, схваченное бехиром (он может проглотить только 1 существо за раз). *Провал:* Бехир проглатывает цель. Существо перестаёт быть схваченным. Пока существо проглочено оно ослеплено и опутано, а также получает полное укрытие от атак и других эффектов снаружи. В начале каждого хода бехира существо получает 21 (6к6) урона кислотой.

Если существо, находящееся внутри, нанесёт бехиру 30 или более урона за один ход, то бехир должен совершить спасбросок Телосложения со Сл. 14 в конце этого хода. При провале он изрыгает существо, которое падает в пределах 10 фт. от него и получает состояние лежащий ничком. Если бехир погибает, то проглоченное существо перестаёт быть опутанным и может выбраться из его трупа, потратив 15 фт. перемещения, оказываясь лежащим ничком.

«Ты не поверишь, какие сокровища я успел проглотить! Просто залезай внутрь, и всё, что найдёшь, — твоё.»

— Ллудд, бехир

Бурый громила [Umber Hulk]

Роющий увалень из глубин

Среда обитания: подземье.

Сокровища: нет.

Неуклюжие двуногие с панцирем, бурые громилы рыщут по подземью, пожирая всё, что могут раздробить своими мощными жвалами. Эти упорные охотники ощущают движение сквозь окружающую породу и затем прорываются сквозь стены пещер, чтобы застать добычу врасплох. Те, кого застигает нападение бурых громил, рискуют встретиться взглядом с их жуткими фасеточными глазами, заставляющих жертв вести себя неразумно и даже нападать на своих союзников.

Обычно бурые громилы таятся в прорытых ими тоннелях, идущих рядом с другими ходами. Засёкши движение, они прорываются сквозь каменные перегородки между ходами и атакуют. Хотя эти чудовища способны общаться друг с другом, они обычно охотятся в одиночку и избегают чужих территорий. Бурые громилы сосредоточены на поиске пищи и сокрушении нарушителей. Им мало интересны союзы с другими существами, но коварные обитатели подземья, такие как бехолдеры и иллитиды, порой принуждают бурых громил служить себе.

Бурый громила [Umber Hulk]

Большой монстр, хаотичный злой

КД 18 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 93 (11к10 + 33)

Скорость 30 фт., копая 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	20	+5	+5	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	16	+3	+3
Инт	9	-1	-1	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	10	+0	+0

Чувства тёмное зрение 120 фт., чувство вибрации 60 фт., ПВ 10

Языки бурых громил

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Особенности

Прокладывание туннеля. Громила может копать сквозь твёрдую породу со скоростью копания, уменьшенной вдвое, оставляя за собой туннель с диаметром 10 фт.

Действия

Мультиатака. Громила совершает 3 атаки *Разрыванием*.

Разрывание. *Рукопашная атака:* +8, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) рубящего урона.

Бонусные действия

Сбивающий с толку взгляд (перезарядка 5-6). *Спасбросок Мудрости:* Сл. 14, каждое существо в 30-футовом конусе. *Провал:* цель не может совершать реакции до начала следующего хода громилы и бросает 1к8 для определения своих действий в следующем ходу:

1-4. Цель ничего не делает.

5-6. Цель не совершает действие и бонусное действие и тратит всё своё перемещение для движения в случайном направлении.

7-8. Цель совершает рукопашную атаку против случайного существа в пределах досягаемости или ничего не делает, если не может совершить эту атаку.

Василиск [Basilisk]

Средний монстр, без мировоззрения

КД 15 **Инициатива:** -1 (9)
Хиты 52 (8к8 + 16)
Скорость 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	8	-1	-1	**Тел**	15	+2	+2
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	8	-1	-1	**Хар**	7	-2	-2

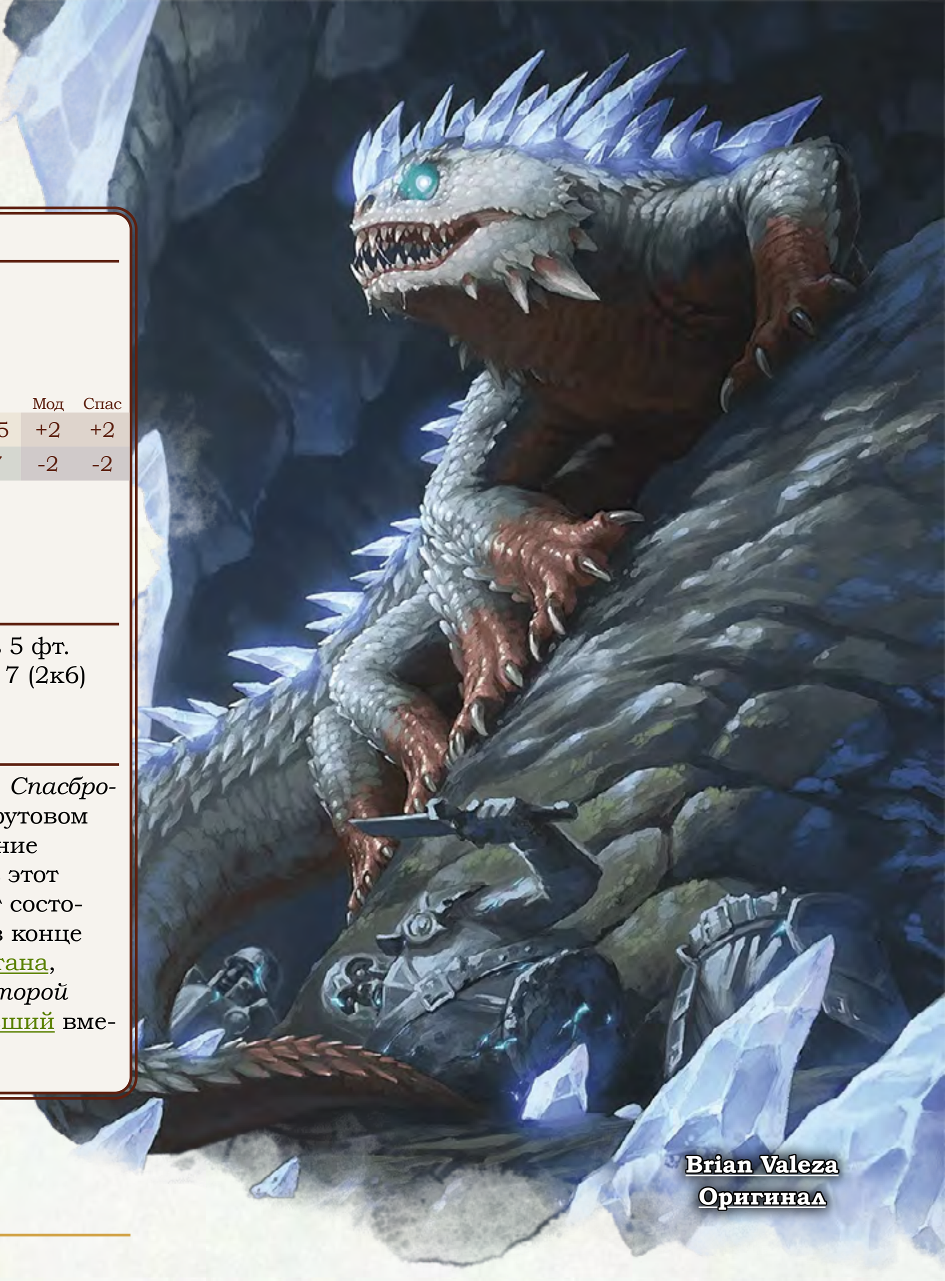
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 9
Языки —
ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) колющего урона + 7 (2к6) урона ядом.

Бонусные действия

Окаменяющий взгляд (перезарядка 4-6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 12, существа в 30-футовом конусе. Если василиск видит свой отражение внутри конуса, то тоже должен совершить этот спасбросок. *Первый провал:* цель получает состояние опутанный и повторяет спасбросок в конце своего следующего хода, если всё ещё опутана, заканчивая эффект на себе при успехе. *Второй провал:* цель получает состояние окаменевший вместо состояния опутанный.



Brian Valeza
Оригинал

Василиск [Basilisk]

Рептильный страж с окаменяющим взглядом

Среда обитания: горы, подземье.
Сокровища: любые.

Василиски — медлительные хищники с восемью когтистыми лапами, кристаллическими шипами и мощными челюстями. Вместо того чтобы преследовать добычу, они используют свой сверхъестественный взгляд, превращая существ в камень, а затем неспешно поедают их. Хотя василиски предпочитают обитать в подземных логовах, многие оказываются в плену у нечистых на руку личностей, которые используют их в качестве стражей для своих сокровищ.

Останки окаменевших существ разбросаны в тех местах, где охотится василиск. Это могут быть как обычные животные, так и более необычные существа, столкнувшиеся с этой угрозой. Вы можете выбрать или бросить кости по таблице «Жертвы василиска», чтобы определить, какие статуи встречаются на его охотничьих угодьях. С вероятностью 50% эти статуи могут быть лишены конечностей или разбиты на части.

Жертвы василиска

1к8	Жертва василиска
1	Приключенец с затейливым ключом на шее.
2	Животное. Например, летучая мышь, медведь, олень или коза.
3	Скалолаз, цепляющийся за сталагмит.
4	Василиск, окаменевший через большое зеркало или отражающую поверхность.
5	Мимик, замаскированный под сундук с сокровищами.
6	Монстр. Например, бурый громила или троглодит.
7	Кого-то, застывший в комичной позе или с глупым выражением лица.
8	Жертва, ставшая гнездом для насекомых или другой мелкой твари.

> «Правило 4: Никто не высекает статуи испуганных воинов, увидишь такую — закрой глаза и держи ухо востро.»
>
> — Мистик Икс, «Правила выживания в подземельях»

Водянник [Merrow]

Огроподобный похититель под водой

Среда обитания: побережье, под водой.

Сокровища: любые.

Свирепые охотники водных глубин, водянники сочетают в себе черты огров и древних хищных рыб. Они поджидают добычу в прибрежных водах, выскакивая из воды, чтобы схватить жертву, или пронзая её смертоносными гарпунами. После этого охотники утаскивают существ с суши в мрачные подводные логова. Водянники часто держат пленных в своих кладовых в качестве запасов еды.

Водянники совершают набеги на прибрежные поселения и общины мерфолков, похищая оружие и сокровища. Это приводит к столкновениям между мерфолками и водянниками, а также к недопониманию со стороны обитателей поверхности, которые нередко обвиняют в нападениях самих мерфолков.

Водянник [Merrow]

Большой монстр, хаотичный злой

КД 13 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 45 (6к10 + 12)

Скорость 10 фт., плавая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	15	+2	+2
Инт	8	-1	-1	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	9	-1	-1

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки бездны, первичный (акван)

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Амфибия. Водянник может дышать воздухом и водой.

Действия

Мультиатака. Водянник совершает 2 атаки *Укусом*, *Когтём* или *Гарпуном* в любой комбинации.

Укус. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к4 + 4) колющего урона и цель отравлена до конца следующего хода водянника.

Коготь. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 9 (2к4 + 4) рубящего урона.

Гарпун. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +6, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) колющего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше, то водянник притягивает цель на расстояние до 15 фт. к себе.

«Мудрецы считают, что водянники происходят от водных огров, порочных мерфолков и чего-то ещё более жуткого. Подобные обобщения говорят не столько о самих чудовищах, сколько о страхах, таящихся за пределами известных нам берегов».

— Леомунд

Гиппогриф [Hippogriff]

Путешествующий по мирам охотник и скакун

Среда обитания: луга, холмы, горы.

Сокровища: нет.

Сочетая в себе охотничью птицу и коня, гиппогрифы — величественные создания, которые охотятся при случае во время миграций, порой на одиноких путников и домашний скот. В обмен на пищу или другую помощь гиппогрифы могут брать наездников с собой в путь.

Миграции гиппогрифов могут длиться месяцы или годы, и мудрецы нередко предсказывают их маршруты. Бросьте или выберите результат из таблицы «Пункт назначения гиппогрифа», чтобы узнать направление гиппогрифа.

Пункт назначения гиппогрифа

1к6	Гиппограф направляется к…
1	Затерянным руинам, скрытым облаками или туманом.
2	Низко висящей луне, звезде или другому небесному телу.
3	Магическому саду на парящем острове.
4	Вершине горы с видом на гигантский узор.
5	Гнезду на шпиле, полному яиц гиппогрифа.
6	Порталу в Страну фей или на верхний план.

Гиппогриф [Hippogriff]

Большой монстр, без мировоззрения

КД 11 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 26 (4к10 + 4)

Скорость 40 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	13	+1	+1
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	8	-1	-1

Навыки Внимательность +5

Чувства ПВ 15

Языки —

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Особенности

Облёт. Гиппогриф не вызывает провоцированные атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Действия

Мультиатака. Гиппогриф совершает 2 атаки *Разрыванием*.

Удар. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) рубящего урона.

Грифон [Griffon]

Величественный охотник на земле и в небе

Среда обитания: арктика, побережье, луга, холмы, горы.

Сокровища: нет.

Грифоны сочетают черты хищных птиц и крупных кошек (чаще всего орлов и львов) и обладают точностью и свирепостью этих хищников. Редкие породы грифонов имеют особенности грифов и пантер, а другие напоминают ястребов и тигров. Независимо от внешнего вида, грифоны часто ассоциируются с королевской властью и широко известны как «повелители зверей».

О грифонах сложено бесчисленное множество сказаний. Бросьте 1к6 или выберите результат из таблицы «Сказания о грифонах», чтобы вдохновиться историями о них.

Сказания о грифонах

1к6	Легенды говорят, что грифоны...
1	Нападают на всё, что появляется в небе поблизости от их логова.
2	Проклинают своих убийц — того, кто убил грифона, ненавидят все животные.
3	Откладывают яйца с удивительными целебными свойствами.
4	Предпочитают мясо лошадей любой другой добыче.
5	Служат первому существу, которое увидят после вылупления.
6	Не нападают на тех, в чьих жилах течёт королевская кровь.

Грифон [Griffon]

Большой монстр, без мировоззрения

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 59 (7к10 + 21)

Скорость 30 фт., летая 80 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	16	+3	+3
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	13	+1	+1	**Хар**	8	-1	-1

Навыки Внимательность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 15

Языки —

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Грифон совершает 2 атаки Разрыванием.

Разрывание. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) колющего урона. Если цель — существо с размером средний или меньше, то оно схвачено (Сл. освобождения 14) двумя передними лапами грифона.

«Люди думают, мы летали так высоко над городом, чтобы не зацепиться за флюгеры да бельевые верёвки. На самом деле, если бы грифоны учуяли, сколько лошадиного мяса копытило прямо под нами, то горожанам пришлось бы волноваться не о развлекающихся магах и стиржах, а о куда худших бедах!»

— Сильдар Холлвинтер, отставной член грифоньей кавалерии Глубоководья

Гарпия [Harpy]

Крылатый голос рока

Среда обитания: побережье, лес, холмы, горы.

Сокровища: любые.

Исполненные ненависти создания, гарпии стремятся причинять боль и нести смерть для любви и жизни. Эти монстры сочетают в себе человекоподобные черты с крыльями и когтями пернатых падальщиков. Их печально известные песни заставляют слушателей следовать за ними, не обращая внимания на опасность. Существа, пленённые песней гарпии, часто встречают свою смерть от ужасных когтей гарпий или среди опасностей природы.

Гарпии обитают в отдалённых, жутких местах, омрачённых трагедией и отчаянием. Ходят сказания о том, что гарпии оскорбили богов и были преобразованы в наказание за это; гарпии также могут быть потомками душ, проклятых за подобное.

Каждая гарпия поёт особую песню. Говорят, что одни песни душераздирающе красивы, в то время, как другие отвратительны и внушают лишь магическое очарование.

Гарпия [Harpy]

Средний монстр, хаотичный злой

КД 11 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 38 (7к8 + 7)

Скорость 20 фт., летая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	12	+1	+1	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	12	+1	+1
Инт	7	-2	-2	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	13	+1	+1

Чувства ПВ 10

Языки общий

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Действия

Коготь. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (2к4 + 1) рубящего урона.

Манящая песнь. Гарпия поёт магическую мелодию, которая длится до тех пор, пока концентрация гарпии не прервётся.

Спасбросок Мудрости: Сл. 11, каждый гуманоид и великан в эманации с радиусом 300 фт., исходящей из точки начала песни.

Провал: цель очарована, пока песня продолжается, и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода. Пока цель очарована, она также недееспособна и игнорирует *Манящие песни* других гарпий. Если цель находится более чем в 5 фт. от гарпии, чьей песнью очарована, то цель в свой ход движется по направлению к гарпии самой кратчайшей траекторией, стараясь оказаться в 5 фт. от неё. Цель не избегает провоцированных атак, но цель повторяет спасбросок перед перемещением в опасную местность (например, лава или яма), а также после получения урона от всего, кроме этой гарпии.

Успех: цель получает иммунитет к песням этой гарпии на 24 часа.

John Tedrick
Оригинал

Гидра [Hydra]

Большой монстр, без мировоззрения

КД 15 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 184 (16к12 + 80)

Скорость 40 фт., плавая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	20	+5	+5	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	20	+5	+5
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Внимательность +6

Иммунитет ослеплённый, очарованный, оглохший, испуганный, ошеломлённый, бессознательный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 16

Языки —

ПО 8 (Опыт 3900; БМ +3)

Особенности

Задержка дыхания. Гидра может задерживать дыхание на 1 час.

Множество голов. У гидры 5 голов. Каждый раз, когда гидра получает 25 урона или больше за один ход, одна из её голов погибает. Гидра умирает, если все её головы мертвы. В конце каждого своего хода, если у неё осталась хотя бы одна живая голова, гидра отращивает 2 головы за каждую погибшую с момента её предыдущего хода, если с момента прошлого хода она не получала урон огнём. Когда гидра отращивает новые головы, она восстанавливает 20 хитов.

Реагирующие головы. За каждую голову после первой гидра получает дополнительную реакцию, которую можно применять только для провоцированных атак.

Действия

Мультиатака. Гидра совершает столько атак *Укусом*, сколько у неё голов.

Укус. *Рукопашная атака:* +8, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 10 (1к10 + 5) колющего урона.

Гидра [Hydra]

Многоголовая змея из легенд

Среда обитания: побережье, болото.

Сокровища: любые.

Гидры — легендарные убийцы героев со злобными змеиными головами и печально известной способностью к регенерации. Вечно голодные, они пожирают любое существо, которое им удаётся поймать. Гидры, истребившие всю добычу на своей территории, часто впадают в длительную спячку, дожидаясь появления новой жертвы.

Большинство гидр имеют 5 голов, но некоторые зрелые или закалённые в битвах особи обзаводятся большим числом. Такие древние гидры могут стать местными легендами — их помнят за сражения с героями или за сокровища, потерянные в их владениях.

Хотя многие гидры обитают на собственных территориях, злые божества могут использовать их в качестве стражей сокровищ или магических мест. Используйте таблицу «Логово гидры», чтобы определить, зачем гидра скрывается в данном месте.

Логово гидры

1к4	Гидра здесь, чтобы...
1	Никто не завладел оружием павшего героя.
2	Охранять жилище мудрого, но злобного оракула.
3	Стеречь магическое растение, которое цветёт раз в год.
4	Защищать источник яда, отравляющий реку.

Доппельгангер [Doppelganger]

Средний монстр, нейтральный

КД 14 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 52 (8к8 + 16)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	11	+0	+0	**Лов**	18	+4	+4	**Тел**	14	+2	+2
Инт	11	+0	+0	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	14	+2	+2

Навыки Обман +6, Проницательность +3

Иммунитет очарованный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 11

Языки общий и 3 других языка

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Доппельгангер совершает 2 атаки *Ударом* и применяет *Тревожный вид*, если доступен.

Удар. *Рукопашная атака:* +6 (с преимуществом в первый раунд каждого боя), досягаемость 5 фт. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) дробящего урона.

Чтение мыслей. Доппельгангер накладывает заклинание Обнаружение мыслей без компонентов, используя Харизму в качестве заклинательной характеристики (Сл. 12).

Тревожный вид (перезарядка 6). *Спасбросок Мудрости:* Сл. 12, каждое существо, которое видит доппельгангера, в эманации с радиусом 15 фт., исходящей от доппельгангера. *Провал:* цель испугана на 1 минуту и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе.

Бонусные действия

Превращение. Доппельгангер превращается в среднего или маленького гуманоида или возвращается к своей истинной форме. Параметры одинаковые в каждой форме, за исключением размера. Любое снаряжение, которое он несёт или носит, не превращается.

Доппельгангер [Doppelganger]

Лазутчик-перевоплотитель

Среда обитания: подземье, город.

Сокровища: индивидуальные.

Доппельгангеры — сверхъестественные существа, способные принимать внешний вид любого гуманоида. Их талант к чтению мыслей помогает им создавать почти безупречные личины и выуживать секреты из беззащитных разумов. Иногда они используют свой дар открыто, принимая жуткие облики, чтобы вселить страх в сердца врагов.

Побуждения доппельгангера могут быть связаны с его таинственным магическим наследием или, напротив, иметь более наёмнический характер. Чтобы вдохновиться на коварный план доппельгангера, бросьте кость или выберите пункт из таблицы «Обманы доппельгангера».

Обманы доппельгангера

1к6	Доппельгангер замышляет…
1	Посеять хаос в храме божества, которое лишило его истинного обличья своим проклятием.
2	Стереть любые упоминания о глобальном заговоре.
3	Держать в страхе целое сообщество, выдавая себя за легендарный ужас.
4	Заменить высокопоставленную особу, чтобы наслаждаться жизнью в роскоши.
5	Шпионить за магами, дабы узнать, как завершить своё скверное магическое творение.
6	Добиться высокого статуса, выступая в роли скрытого агента вторжения доппельгангеров.

«Встретить самого себя — лучший способ убедиться, что твоё обаяние не столь безупречно, как ты полагал.»

— Некто, выдающий себя за Лорхирина из Ферчор Кипа.

Драук [Drider]

Большой монстр, хаотичный злой

КД 19 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 123 (13к10 + 52)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	19	+4	+4	**Тел**	18	+4	+4
Инт	13	+1	+1	**Мдр**	16	+3	+3	**Хар**	12	+1	+1

Навыки Внимательность +6, Скрытность +10

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 16

Языки эльфийский, подземный

ПО 6 (Опыт 2300; БМ +3)

Особенности

Паучье лазание. Драук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, драук совершает с помехой проверки характеристик и броски атаки.

Хождение по паутине. Драук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной, и знает местоположение любого существа, контактирующего с той же паутиной.

Действия

Мультиатака. Драук совершает 3 атаки *Когтями* или *Броском яда* в любой комбинации.

Когти. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) колющего урона.

Бросок яда. *Дальнобойная атака:* +6, дистанция 10 фт. *Попадание:* 13 (3к6 + 3) урона ядом.

Бонусные действия

Божественная помощь (перезарядка 5-6). Драук накладывает заклинание Тьма, Огонь фей или Паутина без компонентов заклинания, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 14).

Драук [Drider]

Паукообразный охотник подземья

Среда обитания: лес, подземье.

Сокровища: вооружение.

Драук сочетает черты дроу и гигантских пауков. Злая богиня Ллос любит превращать своих дроу-поклонников в драуков — как благословением, так и проклятием. Эти драуки зачастую становятся фанатичными слугами своей богини, либо полностью теряются в своей трансформации и живут лишь ради удовлетворения хищных паучьих инстинктов.

Драуки могут также появляться, когда целые сообщества трансформируются из-за гнева злого божества или иным магическим способом; а иногда драуки — часть естественного населения мира. Большинство из них обитает под землёй или в густых лесах, где они могут в полной мере использовать свои паукообразные черты. Драуки с чертами, отличными от дроу, встречаются редко, но возможны. Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Метаиорфозы драука», чтобы вдохновиться тем, как могут появляться сверхъестественные драуки.

Метаморфозы драука

1к6	Драук получил свою форму как…
1	Благословение от божества убийц, опасных диких мест или подземья.
2	Проклятие от могущественной карги, мстительной ведьмы или странного артефакта.
3	Эксперимент аболета, иллитида или другого мага, владеющего магией изменения жизни.
4	Магический способ избежать катастрофы или ещё более ужасной участи.
5	Мутация после воздействия хаотической энергии планов или странного излучения подземья.
6	Наказание от злобного бога, такого как Ллос или Королевы Воздуха и Тьмы.

Зимний волк [Winter Wolf]

Стайный охотник с ледяным сердцем

Среда обитания: лес, холмы.

Сокровища: любые.

Зимние волки — это сверхъестественные хищники размером с лошадь, которые рыщут по ледяным пустошам смертоносными стаями. Благодаря своим размерам и морозному дыханию зимние волки преследуют мегафауну, путешественников по арктике и любых других существ, которых им удаётся настичь в тундре.

Зимние волки умнее обычных волков и умеют говорить. Большинство из них прежде всего озабочены следующей трапезой, и хотя ради еды они могут разговаривать с другими существами, но немногие связывают себя долгосрочными сделками или держат слово, если только не получат от этого выгоду. Зимние волки часто охотятся бок о бок с морозными великанами, которые балуют их частыми охотами и надёжной добычей.

> «Сугробы, ледяной град и ветер такой силы, что сдёрнет кожу с ваших костей — вы уже через всё это прошли. Но есть хорошие новости: сразу за этим пригорком — город, полный тёплых очагов.
>
> Вы туда никогда не доберётесь, но по крайней мере ваши последние мысли будут тёплыми.»
>
> — Коран, зимний волк

Зимний волк [Winter Wolf]

Большой монстр, нейтральный злой

КД 13 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 75 (10к10 + 20)

Скорость 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	14	+2	+2
Инт	7	-2	-2	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	8	-1	-1

Навыки Внимательность +5, Скрытность +5

Иммунитет холодный

Чувства ПВ 15

Языки общий, великаний

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Особенности

Тактика стаи. У волка есть преимущество при броске атаки против существа, если хотя бы один из союзников волка находится в пределах 5 футов от существа и союзник не недееспособный.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) колющего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она ложится ничком.

Морозное дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 12, каждое существо в 15-футовом конусе. *Провал:* 18 (4к8) урона холодом. *Успех:* половина урона.

Йети [Yetis]

Морозные преследователи в ледяной глуши

Среда обитания: арктика.

Сокровища: любые.

На горных высотах и на промёрзлых окраинах йети охотятся на тех, кто вторгается на их территории. Замкнутые и безжалостные, они напоминают гигантских обезьян с бледной шерстью и рогами, как у барана. Йети легко сливаются со снегом и ледяными утёсами, выдавая себя леденящими душу завываниями прямо перед тем, как наносить удар своими ледяными когтями. Помимо физической мощи, йети способны замораживать существ одним взглядом, сковывая врагов на месте, а также вызывать лёд и швырять его во врагов.

Из-за неуловимости йети о них куда больше народных рассказов, чем достоверных фактов. Было ли услышанное вдали рёвом разъярённого йети или это всего лишь ветер — немногие скажут наверняка. Тем не менее во многих горных поселениях жгут костры, чтобы отпугнуть йети, пользуясь неприязнью этих громил к огню.

Richard Luong
Оригинал

Йети [Yeti]

Йети охотятся в одиночку или небольшими семьями. Они избегают поселений других существ, но прячутся поблизости от троп, по которым часто ходят торговцы и пастухи, поджидая ничего не подозревающую добычу. Йети устраивают логова в ледяных пещерах возле замёрзших вершин и на окраинах мира, куда осмеливаются отправиться лишь немногие.

Йети [Yeti]

Большой монстр, хаотичный злой

КД 12 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 51 (6к10 + 18)

Скорость 40 фт., лазая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	16	+3	+3
Инт	8	-1	-1	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Внимательность +5, Скрытность +5

Иммунитет холодный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 15

Языки йети

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Особенности

Боязнь огня. Если йети получает урон огнём, то он получает помеху на броски атаки и проверки характеристик до конца своего следующего хода.

Действия

Мультиатака. Йети применяет *Леденящий взгляд* и совершает 2 атаки *Когтями* или *Ледяным броском* в любой комбинации.

Когти. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) рубящего урона + 3 (1к6) урона холодом.

Ледяной бросок. *Дальнобойная атака:* +6, дистанция 30/120 фт. *Попадание:* 6 (1к4 + 4) дробящего урона + 2 (1к4) урона холодом.

Леденящий взгляд. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 13, одно видимое существо в пределах 30 фт. *Провал:* 5 (2к4) урона холодом и цель парализована до начала следующего хода йети, если только у цели нет иммунитета к урону холодом. *Успех:* цель иммуна к *Леденящему взгляду* всех йети (кроме отвратительных йети) на 1 час.

Отвратительный йети [Abominable Yeti]

Огромный монстр, хаотичный злой

КД 15 **Инициатива:** +4 (14)
Хиты 137 (11к12 + 66)
Скорость 40 фт., лазая 40

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	24	+7	+7	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	22	+6	+6
Инт	9	-1	-1	**Мдр**	13	+1	+1	**Хар**	9	-1	-1

Навыки Внимательность +9, Скрытность +8
Иммунитет холодный
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 19
Языки йети
ПО 9 (Опыт 5000; БМ +4)

Особенности

Боязнь огня. Если йети получает урон огнём, то он получает помеху на броски атаки и проверки характеристик до конца своего следующего хода.

Действия

Мультиатака. Йети применяет *Леденящий взгляд* и совершает 2 атаки *Когтями* или *Ледяным броском* в любой комбинации.

Когти. *Рукопашная атака:* +11, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 14 (2к6 + 7) рубящего урона + 7 (2к6) урона холодом.

Ледяной бросок. *Дальнобойная атака:* +11, дистанция 60/240 фт. *Попадание:* 12 (2к4 + 7) дробящего урона + 7 (2к6) урона холодом.

Леденящий взгляд. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 18, одно видимое существо в пределах 30 фт. *Провал:* 21 (6к6) урона холодом и цель парализована до начала следующего хода йети, если только у цели нет иммунитета к урону холодом. *Успех:* цель иммуна к *Леденящему взгляду* этого йети на 1 час.

Морозное дыхание (перезарядка 6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 18, каждое существо в 30-футовом конусе. *Провал:* 45 (10к8) урона холодом. *Успех:* половина урона.

Отвратительный йети [Abominable Yeti]

Великаны даже среди устрашающих йети, отвратительные йети — сильнее и кровожаднее своих сородичей. Они объявляют целые регионы своими охотничьими угодьями и могут преследовать нарушителей границ в течение нескольких дней. Завидев добычу, отвратительные йети швыряют глыбы льда и снега, а затем устремляются добивать жертву вблизи. Помимо ледяных когтей и взгляда, они способны извергать дыхание, пронизанное арктическим холодом.

Отвратительные йети обитают в промёрзших руинах или покинутых логовах других чудовищ на вершинах печально известных гор.

> «В йети я не нахожу ни родства, ни понимания, ни милосердия. Их сила — не мощь гор и не магия ледниковых чудес. Их мир — там, где гармония лежит убитой и замёрзшей.»
> — Келеста Ястреб из Изумрудного анклава

Daarken
Оригинал

Кварготы [Quaggoths]

Непредсказуемые подземные преследователи

Среда обитания: подземье.

Сокровища: нет.

Звероподобные охотники, обитающие в глубинах подземья, кварготы выживают в суровых условиях, питаясь горькими лишайниками и ядовитыми грибами. Однако при любой возможности они с яростью нападают на всё, что можно съесть — от гигантских пауков до исследователей. Иногда кварготы служат силовой поддержкой для злодеев, обитающих в подземье.

Кварготы часто объединяются в небольшие отряды, возглавляемые самым свирепым членом группы. Эти отряды горды и злопамятны. Любой, кто причинит вред кварготу (или будет лишь заподозрен в этом) становится врагом всего его отряда, независимо от причины или вины. Иногда такая вражда распространяется не только на отдельную личность, но и на целые сообщества. Поколения кварготов могут мстить жителям поселения за обиды, нанесённые десятилетия назад. Только вождь отряда кварготов может потребовать прекращения вражды.

Кварггот [Quaggoth]

Для кварготов любая схватка — это вопрос жизни и смерти. Они сражаются с бешеной яростью и готовы на всё, чтобы выжить.

Кварггот [Quaggoth]

Средний монстр, хаотичный нейтральный

КД 13 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 45 (6к8 + 18)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	16	+3	+3
Инт	6	-2	-2	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Атлетика +5

Иммунитет ядовитый; отравленный

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 11

Языки подземный

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Кровавая ярость. Пока кварггот окровавлен, он совершает броски атаки с преимуществом.

Действия

Мультиатака. Кварггот совершает 2 атаки *Когтями.*

Когти. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) рубящего урона или 13 (3к6 + 3) рубящего урона, если кварггот окровавлен.

Кварггот тонот [Quaggoth Thonot]

Тоноты обладают псионическими способностями, которые используют, чтобы получить преимущество в бою и подчинять себе других кварготов.

Кварггот тонот [Quaggoth Thonot]

Средний монстр, хаотичный нейтральный

КД 15 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	16	+3	+3
Инт	6	-2	-2	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Атлетика +5

Иммунитет ядовитый; отравленный

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 12

Языки подземный

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Особенности

Кровавая ярость. Пока кварггот окровавлен, он совершает броски атаки с преимуществом.

Действия

Мультиатака. Кварггот совершает 2 атаки *Когтями.*

Когти. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) рубящего урона + 5 (2к4) урона психической энергией.

Использование заклинаний. Кварггот накладывает одно из следующих заклинаний без компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 12):

По желанию: Волшебная рука (рука невидима), Малая иллюзия

2/день: Пронзание разума

Реакции

Псионическая защита (2/день). Кварггот накладывает заклинание Падение пёрышком или Щит в ответ на триггер этого заклинания без компонентов, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.*

Кенку [Kenku]

Нелетающие птицелюди, которые подражают шумам

Среда обитания: лес, план (Царство теней), город.

Сокровища: инструменты, индивидуальные.

Кенку — птицеподобные существа, которые когда-то парили в небесах и пели волшебные песни, но проклятие лишило их крыльев и исказило их голоса. Теперь кенку крадутся в тенях городов и Царства теней, пытаясь вернуть утраченное. Для одних это означает поиск способа снять проклятье; другие стремятся найти магию или устройства, которые позволят им снова летать и петь.

Проклятье, наложенное на кенку, позволяет им общаться голосом только посредством подражания звукам, которые они слышали. Кенку способны сверхъестественным образом воспроизводить огромное количество звуков — от плача младенца до шума бегущей воды и коротких фраз с голосами других. Хитроумные кенку используют своё подражание, чтобы обманывать врагов, заманивать существ в засады и подавать сигналы союзникам.

Кенку [Kenku]

Средний монстр, нейтральный

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 13 (3к8)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+0	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	10	+0	+0
Инт	11	+0	+0	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	10	+0	+0

Навыки Обман +4, Внимательность +2, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 12

Языки общий, первородный (ауран)

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Особенности

Мимикрия. Кенку может имитировать любые услышанные им звуки, включая голоса. Существо, слышащее эти звуки, может определить обман успешной проверкой Мудрости (Проницательность) со Сл. 14.

Действия

Теневой клинок. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +5, досягаемость 5 фт. или дистанция 60 фт. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) урона некротической энергией + 11 (2к10) урона электричеством. *Попадание или промах:* клинок магически возвращается в руку кенку сразу после дальнобойной атаки.

Бонусные действия

Жуткий фонарь (перезарядка 5-6). Кенку накладывает заклинание Огонь фей, используя Интеллект в качестве заклинательной характеристики (Сл. 10).

Кровопийцы [Stirges]

Надоедливые и цепкие кровососы

Среда обитания: пустыня, лес, равнина, холмы, горы, болото, подземье, город.

Сокровища: нет.

Кровопийцы — это вредители размером с летучую мышь и с хоботками длиной с кинжал, которые впиваются в других существ и высасывают из них жизнь. Наиболее активны ночью, а днём прячутся в тенистых местах. Если их потревожить, то они взлетают и защищаются. Бросьте или выберите результат из таблицы «Гнёзда кровопийц», чтобы определить, где могут скрываться кровопийцы.

Гнёзда кровопийц

1к4	Между охотами кровопийцы прячутся...
1	На чердаке или в мебели разрушенного здания.
2	В пещере или узкой расщелине.
3	В дупле дерева или в чащобе.
4	В останках гигантского мёртвого существа.

Кровопийцы

Кровопийца [Stirge]

Один кровопийца обычно представляет собой не более чем досаду, но несколько таких существ могут стать смертельно опасными, если они присасываются быстрее, чем жертва успевает их срывать.

Рой кровопийц [Swarm of Stirges]

Рои кровопийц иногда собираются в болотах и пещерах подземья, высасывая кровь из скота и других существ, неспособных от них убежать.

Кровопийца [Stirge]

Крошечный монстр, без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 5 (2к4)

Скорость 10 фт., летая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	4	-3	-3	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	11	+0	+0
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	8	-1	-1	**Хар**	6	-2	-2

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 9

Языки —

ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Действия

Хоботок. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона и кровопийца прикрепляется к цели. Прикрепившись, кровопийца не может совершать атаки хоботком, и цель получает 5 (2к4) урона некротической энергией в начале каждого хода кровопийцы.

Кровопийца может открепиться, потратив 5 фт. своего перемещения. Цель или существо в пределах 5 фт. от неё могут отцепить кроповийцу действием.

Рой кровопийц [Swarm of Stirges]

Средний рой крошечных монстров, без мировоззрения

КД 14 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 36 (8к8)

Скорость 10 фт., летая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	4	-3	-3	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	11	+0	+0
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	8	-1	-1	**Хар**	6	-2	-2

Сопротивление дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет очарованный, испуганный, схваченный, парализованный, окаменевший, лежащий ничком, опутанный, ошеломлённый

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 9

Языки —

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Рой. Рой может занимать пространство другого существа и наоборот. Рой может перемещаться через любое отверстие, достаточно большое для крошечное существа. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Действия

Рой хоботков. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 14 (2к10 + 3) колющего урона или 8 (1к10 + 3) колющего урона, если рой окровавлен. Если цель размера средний или меньше в пространстве роя, то цель схвачена (Сл. освобождения 13). Пока цель схвачена она получает 7 (2к6) урона некротической энергией в конце каждого своего хода.

Крюкастый ужас [Hook Horror]

Преследующий эхо охотник подземья

Среда обитания: подземье.

Сокровища: нет.

Крюкастые ужасы — клювоносые хищники, передние конечности которых оканчиваются массивными, похожими на крюки когтями. Они процветают в пещерных лабиринтах подземья, с его многомильными расщелинами и «лесами» сталактитов, свисающих над бездонной тьмой, где они носятся по пещерам и раскачиваются под потолками гротов.

Крюкастые ужасы питаются растениями, грибами и любыми существами, которые подойдут достаточно близко, чтобы их подцепить. Для восприятия окружения они используют эхолокацию, издавая целый спектр звуков — от ударов по скалам и собственному телу до странных вскриков, воплей и щелчков. Смысл этих шумов известен лишь самим крюкастым ужасам, но многие исследователи подземья или жители грубоких пещер пытались найти источник столь странных звуков — и становились добычей голодных крюкастых ужасов.

Крюкастый ужас [Hook Horror]

Большой монстр, нейтральный

КД 15 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 75 (10к10 + 20)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	15	+2	+4
Инт	6	-2	-2	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Внимательность +5

Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 15

Языки крюкастых ужасов

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Крюкастый ужас совершает 2 атаки Крюком.

Крюк. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) колющего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше, то крюкастый ужас перемещает цель на 5 фт. к себе или от себя.

Куролиск [Cockatrices]

Проклятые птицы с силой окаменения

Среда обитания: равнина.

Сокровища: нет.

Куролиски сочетают в себе черты разъярённых петухов и изголодавшихся рептилий. Они окаменяют тех, кого кусают — даже лёгкий клевок может превратить жертву в камень.

Куролиск [Cockatrice]

Куролиски часто стараются занять привлекающие внимание постройки (такие как руины или уединённые фермы) в качестве насеста.

Куролиск регент [Cockatrice Regent]

Более дерзкие, чем их меньшие сородичи, регенты излучают нестабильную магическую энергию, с помощью которой обездвиживают врагов на расстоянии.

Куролиск регент [Cockatrice Regent]

Большой монстр, без мировоззрения

КД 15 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 136 (16к10 + 48)

Скорость 30 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+4	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	16	+3	+3
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	16	+3	+6	**Хар**	5	-3	-3

Иммунитет окаменевший

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 13

Языки —

ПО 8 (Опыт 3900; БМ +3)

Особенности

Облёт. Куролиск не вызывает провоцированные атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Действия

Мультиатака. Куролиск совершает атаку *Окаменяющим укусом* и 2 атаки *Когтями.*

Окаменяющий укус. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) колющего урона. Если цель — существо, то оно подвергается следующему эффекту.

Спасбросок Телосложения: Сл. 14. *Первый провал:* цель получает состояние опутанный и повторяет спасбросок в конце своего следующего хода, если всё ещё опутана, заканчивая эффект на себе при успехе. *Второй провал:* цель получает состояние окаменевший вместо состояния опутанный.

Когти. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 18 (4к6 + 4) рубящего урона.

Реакции

Магическая отдача. *Триггер:* существо в пределах 120 фт. от куролиска наносит ему урон. *Ответ — Спасбросок Ловкости:* Сл. 14, вызвавшее срабатывание существо. *Провал:* 13 (3к6 + 3) урона силовым полем.

Куролиск [Cockatrice]

Маленький монстр, без мировоззрения

КД 11 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 22 (5к6 + 5)

Скорость 20 фт., летая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	6	-2	-2	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	12	+1	+1
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	13	+1	+1	**Хар**	5	-3	-3

Иммунитет окаменевший

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 11

Языки —

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Действия

Окаменяющий укус. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 3 (1к4 + 1) колющего урона. Если цель — существо, то оно подвергается следующему эффекту.

Спасбросок Телосложения: Сл. 11. *Первый провал:* цель получает состояние опутанный и повторяет спасбросок в конце своего следующего хода, если всё ещё опутана, заканчивая эффект на себе при успехе. *Второй провал:* цель получает состояние окаменевший вместо состояния опутанный на 24 часа.

Мантикора [Manticore]

Львиный людоед с крыльями

Среда обитания: арктика, побережье, луга, холмы, горы.

Сокровища: любые.

С львиными когтями, крыльями из кожи и широкими челюстями, полными рядов острых зубов, мантикоры устраивают засаду сверху на путников и пожирают их. Мантикоры жаждут человеческой плоти, но, лишившись любимой добычи, охотно поедают другие виды и домашний скот.

У мантикор хвосты утыканы шипами. Эти чудовища метают их в жертву, пронзая тех, кто находится на земле, или сбивая летающих существ с неба.

Несмотря на свою ненасытность, мантикоры любят побеседовать с теми, кого собираются съесть. Порой они договариваются со своей добычей. Бросьте 1к8 или выберите результат из таблицы «Переговоры с мантикорой», чтобы определить, что мантикора может предложить в обмен на более лакомую трапезу.

Переговоры с мантикорой

1к8	Мантикора соглашается...
1	Атаковать конкретного врага.
2	Создать отвлекающий манёвр.
3	Отпустить пленника или выдать труп.
4	Позволить пройти через её владения.
5	Притворно проиграть в бою.
6	Запугать кого-нибудь.
7	Служить ездовым животным до заката.
8	Попытаться поискать что-нибудь с высоты.

Мантикора [Manticore]

Большой монстр, законопослушный злой

КД 14 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 68 (8к10 + 24)

Скорость 30 фт., летая 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	17	+3	+3
Инт	7	-2	-2	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	8	-1	-1

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 11

Языки общий

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Мантикора совершает 3 атаки *Разрыванием* или *Хвостовым шипом*.

Разрывание. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) рубящего урона.

Хвостовой шип. *Дальнобойная атака:* +5, дистанция 100/200 фт. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона.

Медуза [Medusa]

Окаменяющая отшельница со змеями вместо волос

Среда обитания: пустыня.

Сокровища: любые.

Со вьющимися змеями, и своим печально известным взглядом, обращающим в камень, медузы — надменные существа, обитающие в местах павшего величия. Они часто живут за пределами цивилизации или путешествуют под прикрытием, оставляя за собой след из окаменевших жертв. Некоторые медузы подчиняют себе монстров или преступников, удерживая их угрозой окаменения, а другие вербуют слуг, невосприимчивых к их взгляду, например, гаргулий и горгон.

Медузы рождаются или создаются при сверхъестественных обстоятельствах. Бросьте или выберите результат из таблицы «Судьба медузы», чтобы вдохновиться происхождением конкретной медузы.

Медуза [Medusa]

Средний монстр, законопослушный злой

КД 15 **Инициатива:** +6 (16)

Хиты 127 (17к8 + 51)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+0	**Лов**	17	+3	+3	**Тел**	16	+3	+3
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	13	+1	+4	**Хар**	15	+2	+2

Навыки Обман +5, Внимательность +4, Скрытность +6

Чувства тёмное зрение 150 фт., ПВ 14

Языки общий и 1 другой язык

ПО 6 (Опыт 2300; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Медуза совершает 2 атаки *Когтями* и 1 атаку *Змеиными волосами* или 3 атаки *Ядовитым лучом.*

Когти. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) рубящего урона.

Змеиные волосы. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона + 14 (3к6) урона ядом.

Ядовитый луч. *Дальнобойная атака:* +5, дистанция 150 фт. *Попадание:* 11 (2к8 + 2) урона ядом.

Бонусные действия

Окаменяющий взгляд (перезарядка 5-6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 13, каждое существо в 30-футовом конусе. Если медуза видит своё отражение в конусе, то она тоже совершает этот спасбросок. *Первый провал:* цель опутана и повторяет спасбросок в конце следующего своего хода, если всё ещё опутана, прекращая действие эффекта на себе при успехе. *Второй провал:* цель окаменела вместо опутывания.

Судьба медузы

1к6	Медуза была...
1	Рождена медузой и не знает о проклятии или обстоятельствах, постигших её предка.
2	Создана богом и назначена хранительницей сокровища или тайны.
3	Культистом, заключившим сделку с исчадием и пользовавшимся её плодами, пока они не исчезли.
4	Исследователем, превращённым и вынужденным охранять проклятые руины.
5	Тщеславным аристократом, чья попытка обрести вечную красоту закончилась катастрофой.
6	Жертвой укуса магической змеи или рептильного бога, скрывавшегося под маской.

Мимик [Mimic]

Средний монстр, нейтральный

КД 12 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 58 (9к8 + 18)

Скорость 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	15	+2	+2
Инт	5	-3	-3	**Мдр**	13	+1	+1	**Хар**	8	-1	-1

Навыки Скрытность +5

Иммунитет кислотный; лежащий ничком

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 11

Языки —

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Липкий (только в форме объекта). Мимик прилипает ко всему, что его касается. Существо с размером огромный или менее, прилипшее к мимику, получает состояние схваченный (Сл освобождения 13). Проверки характеристик для освобождения от этого состояния схваченный совершаются с помехой.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +5 (с преимуществом, если цель схвачена мимиком), досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона или 12 (2к8 + 3) колющего урона, если цель схвачена мимиком, + 4 (1к8) урона кислотой.

Ложноножка. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) дробящего урона + 4 (1к8) урона кислотой. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она схвачена (Сл. освобождения 13). Проверки характеристик для освобождения от этого состояния схваченный совершаются с помехой.

Бонусные действия

Превращение. Мимик превращается в форму среднего или маленького объекта, сохраняя при этом свой статблок, или возвращается в свою оригинальную форму. Любое снаряжение, которое он носит или несёт, не превращается.

Мимик [Mimic]

Перевоплотитель в непримечательные предметы

Среда обитания: подземье, город.

Сокровища: любые.

В своей истинной форме мимики представляют собой не более чем блуждающие желудки — студенистые тела, усеянные противоестественными глазами и зубами. Они способны изменять цвет, фактуру и размеры, чтобы копировать неодушевлённые объекты приблизительно собственного габарита. Мимики используют этот облик и как камуфляж, и как приманку: стоит жертве приблизиться, как мимик атакует, выбрасывая липкие ложноножки и зубастый рот. После того как мимик поглотит добычу, он обычно перемещается, меняет форму и поджидает следующую трапезу.

Используйте следующий список как вдохновение для форм, которые может принять мимик:

Алтарь	Куча листьев	Саркофаг
Колокол	Бочонок	Скульптура
Валун	Лестница	Рулевое колесо
Котёл	Кафедра	Вывеска
Стул	Манекен	Сталагмит
Люстра	Зеркало	Пень
Сундук	Обелиск	Стол
Кровать	Огромный торт	Гобелен
Дверь	Панель рычагов	Чучело
Ковёр	Груда костей	Трон
Массивный самоцвет	Комнатное растение	Топиар
Надгробие	Полка книг	Стойка оружия

Минотавр Бафомета [Minotaur of Baphomet]

Берсерк лорда-демона зверей

Среда обитания: подземье.

Сокровища: вооружение.

Бафомет, лорд-демон зверей, утверждает, что создал минотавров и требует их поклонения. Хотя большинство минотавров живут, не будучи связанными узами этого лорда-демона, но те, кто служит ему, становятся минотаврами Бафомета. Эти громилы больше остальных напоминают массивного рогатого владыку-демона и сеют хаос во имя этого гнусного бессмертного. Изредка неминотавры, проклятые заклинателями или мстительными божествами, могут превращаться в этих чудовищ.

Минотавры Бафомета часто обитают в лабиринтах, проводя своих союзников к скрытым целям и выслеживая нарушителей. Бросьте или выберите результат на таблице «Лабиринты минотавра», чтобы вдохновиться формой жилища минотавра.

Лабиринты минотавра

1к4	Минотавр Бафомета таится в...
1	Многоуровневой шахте или канализации.
2	Нескольких лабиринтах, соединённых магическими порталами.
3	Ядовитых топях с извилистыми тропами-лабиринтами.
4	Руинах погребённого дворца или храма.

Минотавр Бафомета [Minotaur of Baphomet]

Большой монстр, хаотичный злой

КД 14 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 85 (10к10 +)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	16	+3	+3
Инт	6	-2	-2	**Мдр**	16	+3	+3	**Хар**	9	-1	-1

Навыки Внимательность +7, Выживание +7

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 17

Языки бездны

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Действия

Глефа Бездны. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 10 (1к12 + 4) рубящего урона + 10 (3к6) урона некротической энергией.

Бодание (перезарядка 5-6). *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 18 (4к8 + 4) колющего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше и минотавр переместился по прямой на 10 фт. и более непосредственно перед попаданием, то цель получает дополнительно 10 (3к6) колющего урона и ложится ничком.

Панцирницы [Bulettes]

Ненасытные сухопутные акулы под землёй

Среда обитания: равнина, холмы, горы.

Сокровища: нет.

Также называемые «сухопутными акулами», панцирницы — одержимые хищники, которые рыщут под землёй, перепрыгивают и проламываются сквозь преграды в погоне за добычей. Они быстро роют туннели чуть ниже поверхности. Почувствовав движение, панцирницы вырываются из-под земли, стараясь схватить жертву своей огромной пастью.

Щенок панцирницы [Bulette Pup]

Молодых панцирниц называют щенками. Они передвигаются небольшими группами, используя численное преимущество, чтобы повергать более крупных врагов. Их появление часто предвещает приближение взрослой панцирницы.

Панцирница [Bulette]

Панцирницы патрулируют обширные территории. Они часто представляют угрозу для стад животных и способны полностью уничтожить сельскохозяйственное поселение.

Olivier Bernard
Оригинал

Панцирница [Bulette]

Большой монстр, без мировоззрения

КД 17 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 94 (9к10 + 45)

Скорость 40 фт., копая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+4	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	21	+5	+5
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	5	-3	-3

Навыки Внимательность +6

Чувства тёмное зрение 60 фт., слепое зрение 120 фт. ПВ 16

Языки —

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Панцирница совершает 2 атаки Укусом.

Укус. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 17 (2к12 + 4) колющего урона.

Смертельный прыжок. Панцирница тратит 5 фт. перемещения, чтобы прыгнуть в пространство в пределах 15 фт., в котором находится одно или несколько существ размера большой или меньше. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 15, каждое существо в итоговом пространстве панцирницы. *Провал:* 19 (3к12) дробящего урона и цель ложится ничком. *Успех:* половина урона и цель отталкивается на 5 фт. от панцирницы.

Бонусные действия

Прыжок. Панцирница прыгает на расстояние до 30 фт., потратив 10 фт. своего перемещения.

Щенок панцирницы [Bulette Pup]

Средний монстр, без мировоззрения

КД 16 **Инициатива:** -1 (9)

Хиты 45 (6к8 + 18)

Скорость 30 фт., копая 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	8	-1	-1	**Тел**	17	+3	+3
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	4	-3	-3

Навыки Внимательность +4

Чувства тёмное зрение 30 фт., слепое зрение 60 фт. ПВ 14

Языки —

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 14 (2к10 + 3) колющего урона.

Бонусные действия

Прыжок. Щенок прыгает на расстояние до 30 фт., потратив 10 фт. своего перемещения.

Перитон отбрасывает тень в форме гуманоида, что предполагает его сверхъестественное происхождение.
Alejandro Pacheco
Оригинал

Перитон [Peryton]

Крылатые охотники за сердцами

Среда обитания: холмы, горы.

Сокровища: вооружение.

Перитоны — чудовищные хищники, охотящиеся на гуманоидов (особенно на людей и эльфов), которых они предпочитают любой другой добыче. С телами могучих птиц-падальщиков и клыкастыми головами, напоминающими оленей, перитоны применяют тактику засады, стремительно атакуя путешественников с воздуха. Странным образом их тени выглядят как силуэты гуманоидов. Эта сверхъестественная аномалия подтверждает слухи о том, что перитоны — это проклятые люди или эльфы, либо же падальщики, пожиравшие останки злодеев и ставшие чудовищами.

Перитоны вырывают сердца у своих жертв и уносят органы в зловещие логова. С этим связаны многочисленные суеверия. Выберите или бросьте по таблице «Суеверия о перитонах», чтобы вдохновиться причиной, по которой перитон крадёт сердца.

Суеверия о перитонах

1к4	Если перитон соберёт достаточно сердец...
1	Сердца исполнят злое желание.
2	Он вернётся к своей изначальной форме.
3	Из каждого сердца вылупится новый перитон.
4	Откроется портал в нижние планы.

Перитон [Peryton]

Средний монстр, хаотичный злой

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 20 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	13	+1	+1
Инт	9	-1	-1	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	10	+0	+0

Навыки Внимательность +5, Скрытность +3

Чувства ПВ 15

Языки понимает общий и эльфийский, но не говорит

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Облёт. Перитон не вызывает провоцированную атаку, когда вылетает из зоны досягаемости врага.

Действия

Мультиатака. Перитон совершает 1 атаку *Боданием* и 1 атаку *Когтями*.

Бодание. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона. Если перитон переместился на 30+ фт. прямо к цели перед попаданием, то цель получает дополнительно 9 (2к8) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 8 (2к4 + 3) колющего урона. Если атака снижает хиты гуманоида до 0, то перитон убивает цель, вырывая его сердце.

Ползающий падальщик [Carrion Crawler]

Некрофаг, прочёсывающий катакомбы

Среда обитания: подземье, город.

Сокровища: нет.

Ненасытные пожиратели трупов, падальщики тянутся к местам резни и гниения. В таких скверных местах они пируют на мёртвых, не заботясь об их происхождении или свежести.

Тела падальщиков состоят из сегментов, как у гигантских гусениц. Из-под их многосоставных челюстей выступают 8 тонких, хлещущих щупалец. Существо, поражённое этими щупальцами, рискует быть парализованным и съеденным.

Падальщики прочёсывают канализации, поля сражений, кладбища и зловонные пустоши в поисках трупов, цепляясь за потолки, чтобы устраивать засады на мелкую добычу и избегать конкурентов. Их привлекают свет и запах крови — признаки пищи.

Эти стервятники избегают поедания неорганических веществ. Склепы с погребальными доспехами, очищенные от тел, и зловеще чистые катакомбы — верные признаки наличия падальщиков.

Ползающий падальщик [Carrion Crawler]

Большой монстр, без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 51 (6к10 + 18)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+2	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	16	+3	+3
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	5	-3	-3

Навыки Внимательность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 15

Языки —

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Паучье лазание. Падальщик может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Мультиатака. Падальщик использует *Парализующее щупальце* и совершает 1 атаку *Укусом.*

Укус. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) колющего урона + 3 (1к6) урона ядом.

Парализующее щупальце. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 12, одно видимое существо в пределах 10 фт. *Провал:* цель отравлена и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе. Через 1 минуту он автоматически срабатывает. Пока цель отравлена, она парализована.

Пурпурный червь [Purple Worm]

Перемещающийся по планам арахнид-засадник

Среда обитания: пустыня, подземье.

Сокровища: нет.

Титанические пурпурные черви рыщут под землёй и песками. Вечно ненасытные, они пожирают меньших существ и разоряют целые поселения своим бессмысленным рытьём.

Пурпурный червь [Purple Worm]

Громадный монстр, без мировоззрения

КД 18 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 247 (15к20 + 90)

Скорость 50 фт., копая 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	28	+9	+9	**Лов**	7	-2	-2	**Тел**	22	+6	+11
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	8	-1	+4	**Хар**	4	-3	-3

Чувства слепое зрение 30 фт., чувство вибрации 60 фт., ПВ 9

Языки —

ПО 15 (Опыт 13000; БМ +5)

Особенности

Прокладывание туннеля. Червь может копать сквозь твёрдую породу со скоростью копания, уменьшенной вдвое, оставляя за собой туннель диаметром 10 фт.

Действия

Мультиатака. Червь совершает 1 атаки *Укусом* и 1 атаку *Жалом на хвосте.*

Укус. *Рукопашная атака:* +14, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 22 (3к8 + 9) колющего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она схвачена (Сл. освобождения 19) и опутана, пока схвачена.

Жало на хвосте. *Рукопашная атака:* +14, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 16 (2к6 + 9) колющего урона + 35 (10к6) урона ядом.

Бонусные действия

Проглатывание. *Спасбросок Силы:* Сл. 19, одно существо с размером большой или меньше, схваченное червём (он может проглотить до 3 существ одновременно). *Провал:* червь проглатывает цель. Существо перестаёт быть схваченным. Пока существо проглочено оно ослеплено и опутано, а также получает полное укрытие от атак и других эффектов снаружи. В начале каждого хода червя существо получает 17 (5к6) урона кислотой.

Если существо, находящееся внутри, нанесёт червю 30 или более урона за один ход, то червь должен совершить спасбросок Телосложения со Сл. 21 в конце этого хода. При провале он изрыгает всех проглоченных существ, каждое из которых падает в пределах 10 фт. от него и получает состояние лежащий ничком. Если червь погибает, то проглоченное существо перестаёт быть опутанным и может выбраться из его трупа, потратив 20 фт. перемещения, оказываясь лежащим ничком.

> «Одни только пурпурные черви — уже беда, но эти проклятые твари ещё и умеют выкапывать вещи похуже!»
>
> — Моррикан д'Кундарак

Пёс смерти [Death Dog]

Средний монстр, нейтральный злой

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 39 (6к8 + 12)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	14	+2	+2
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	13	+1	+1	**Хар**	6	-2	-2

Навыки Внимательность +5, Скрытность +4

Иммунитет ослеплённый, очарованный, оглохший, испуганный, ошеломлённый, бессознательный

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 15

Языки —

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Пёс совершает 2 атаки *Укусом.*

Укус. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона. Если цель — существо, то она подвергается следующему эффекту.

Спасбросок Телосложения: Сл. 12, . *Первый провал:* цель отравлена. Пока цель отравлена, её максимум хитов не возвращается к норме после продолжительного отдыха и она повторяет спасбросок каждые 24 часа, заканчивая на себе эффект при успехе. *Последующие провалы:* максимум хитов отравленной цели уменьшается на 5 (1к10).

Daren Bader
Оригинал

Пёс смерти [Death Dog]

Двуглавый разносчик заразы

Среда обитания: пустыня.

Сокровища: нет.

Псы смерти — настоящие бедствия для засушливых земель, которые они населяют. Эти свирепые, двуглавые псы нападают из засады на существ, которых считают слабее себя, предпочитая раненых или немощных. Они атакуют безрассудно, стараясь заразить как можно больше жертв своими гнилыми челюстями. Если их отогнать, то собаки смерти будут держаться поблизости от своих жертв, позволяя инфекции ослабить добычу перед новой атакой.

Легенды связывают псов смерти со злобными богами смерти, подземным миром и проклятыми правителями. Эти истории основаны на болезни, распространяемой укусами этих псов. Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Симптомы болезни пса смерти», чтобы определить внешние проявления укуса. Эти симптомы являются косметическими и не изменяют эффекта действия *Укус* пса смерти. Симптомы исчезают, когда существо перестаёт быть под действием состояния отравленный, наложенного укусом пса смерти.

Симптомы болезни пса смерти

1к6	Болезнь пса смерти вызывает...
1	Следы псовых челюстей появляются на теле жертвы, словно её продолжают терзать.
2	Тело жертвы начинает увядать, будто она постоянно находится под палящим солнцем пустыни.
3	Жертву отвлекает отдалённый вой или смутные шепоты, слышимые только ей.
4	Плоть жертвы начинает гнить, как у трупа.
5	Жертва постоянно чешется, будто у неё блохи или песок под кожей.
6	На теле жертвы постепенно появляются и распространяются зловещие символы.

> «И скорбь его будет преследовать твою землю, словно голодные псы, пока моря не станут песком, а солнце — пеплом.»
> — Фрагмент таблички, Яркая пустыня.

Реморазы [Remorhazes]

Перегретые членистоногие среди мороза

Среда обитания: арктика.

Сокровища: нет.

Реморазы — ужасающие существа, похожие на многоножек, которые прокладывают себе путь сквозь снег и лёд, устраивая засады на мелких существ, осмелившихся вторгнуться в их ледяные владения.

Реморазы [Remorhaz]

Взрослые реморазы — зацикленные на охоте хищники-засадники. Они стараются вцепиться в добычу и прижать её к своему обжигающему телу, после чего проглатывают жертву целиком. Реморазы едят как можно больше за один раз, поскольку между приёмами пищи могут проходить месяцы.

Реморазы [Remorhaz]

Огромный монстр, без мировоззрения

КД 17 **Инициатива:** +5 (15)

Хиты 195 (17к12 + 85)

Скорость 40 фт., копая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	24	+7	+7	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	21	+5	+5
Инт	4	-3	-3	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	5	-3	-3

Иммунитет холодный, огненный

Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., ПВ 10

Языки —

ПО 11 (Опыт 7200; БМ +4)

Особенности

Аура жара. В конце каждого хода ремораза каждое существо в эманации с радиусом 5 фт., исходящей от ремораза, получает 16 (3к10) урона огнём.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +11, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 18 (2к10 + 7) колющего урона + 14 (4к6) урона огнём. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она схвачена (Сл. освобождения 17) и опутана, пока схвачена.

Бонусные действия

Проглатывание. *Спасбросок Силы:* Сл. 19, одно существо с размером большой или меньше, схваченное реморазом (он может проглотить до 2 существ одновременно). *Провал:* ремораз проглатывает цель. Существо перестаёт быть схваченной. Пока существо проглочено оно ослеплено и опутано, а также получает полное укрытие от атак и других эффектов снаружи. В начале каждого хода ремораза существо получает 10 (3к6) урона кислотой + 10 (3к6) урона огнём.

Если существо, находящееся внутри, нанесёт реморазу 30 или более урона за один ход, то ремораз должен совершить спасбросок Телосложения со Сл. 15 в конце этого хода. При провале он изрыгает всех проглоченных существ, каждое из которых падает в пределах 5 фт. от него и получает состояние лежащий ничком. Если ремораз погибает, то проглоченное существо перестаёт быть опутанным и может выбраться из его трупа, потратив 15 фт. перемещения, оказываясь лежащим ничком.

Юный реморазм

Молодой ремораз [Young Remorhaz]

Молодые реморазы сжигают и пожирают любых существ, которых способны настичь и одолеть.

Молодой ремораз [Young Remorhaz]

Большой монстр, без мировоззрения

КД 14 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 93 (11к10 + 33)

Скорость 30 фт., копая 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	17	+3	+3
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	4	-3	-3

Иммунитет холодный, огненный

Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., ПВ 10

Языки —

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Особенности

Аура жара. В конце каждого хода ремораза каждое существо в эманации с радиусом 5 фт., исходящей от ремораза, получает 11 (2к10) урона огнём.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 15 (2к10 + 4) колющего урона + 13 (3к8) урона огнём.

Brian Valeza
Оригинал

Ржавник [Rust Monster]

Пожирающий снаряжение падальщик с короззией

Среда обитания: подземье.

Сокровища: нет.

Ржавники бродят по подземью в поисках железосодержащего металла. Обнаружив такой материал (будь то природные жилы, подземные конструкции или снаряжение существ) эти жукоподобные падальщики бросаются к нему, чтобы насытиться. Используя свои перистые усики, ржавники превращают металлы, такие как железо и сталь, в ржавую крошку. Прогнивший металл они без труда сгрызают своими мандибулами. Обычно ржавники игнорируют существ без металлического снаряжения, но защищаются, если их атаковать.

Ржавник [Rust Monster]

Средний монстр, без мировоззрения

КД 14 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	13	+1	+1	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	13	+1	+1
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	13	+1	+1	**Хар**	6	-2	-2

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 11

Языки —

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Особенности

Нюх на железо. Ржавник может точно определить местоположение металла с содержанием железа в пределах 30 фт.

Действия

Мультиатака. Ржавник совершает 1 атаку *Укусом* и 2 раза применяет *Усики.*

Укус. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к8 + 1) колющего урона.

Усики. Ржавник нацеливается на один немагический металлический предмет (доспехи или оружие), который надет на существе или носим существом, в пределах 5 фт. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 11, существо с предметом. *Провал:* предмет получат штраф -1 к КД, который он предоставляет (доспехи), или к броску атаки этим оружием. Доспех уничтожается, если штраф снижает их КД до 10, а оружие уничтожается, если штраф к броску атаки достигает -5. Штраф можно снять наложением закинания Починка на предмет.

Уничтожить металл. Ржавник касается немагического металлического предмета в пределах 5 фт., который никто не носит и не несёт. Касание уничтожает куб объекта со стороной 1 фут.

Реакции

Рефлекторные усики. *Триггер:* бросок атаки попадает по ржавнику. *Ответ:* ржавник применяет *Усики.*

Рух [Roc]

Птица невероятных размеров

Среда обитания: арктика, побережье, пустыня, холмы, горы.

Сокровища: любые.

Хищные птицы фантастического размера, рух охотятся на огромных территориях и способны хватать целых слонов, китов или повозки своими когтями. Затем они уносят добычу в свои удалённые гнёзда — путешествия, которые могут занимать дни и простираются на сотни миль.

Рух вьют гнёзда на отдалённых высотах. Их гнёзда обычно завалены сокровищами и несъеденной добычей. Бросьте или выберите вариант из таблицы «Останки в гнезде рух», чтобы вдохновиться находками в таком гнезде.

Останки в гнезде рух

1к6	В гнезде рух находится…
1	Останки погибшего героя.
2	Фургон с товарами.
3	Живой слон.
4	1к4 яиц, которые крупнее взрослого человека.
5	Кто-то, застрявший в гнезде.
6	Статуя рыцаря, верхом на вставшем на дыбы скакуне.

Рух [Roc]

Громадный монстр, без мировоззрения

КД 15 **Инициатива:** +8 (18)

Хиты 248 (16к20 + 80)

Скорость 20 фт., летая 120 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	28	+9	+9	**Лов**	10	+0	+4	**Тел**	20	+5	+5
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	10	+0	+4	**Хар**	9	-1	-1

Навыки Внимательность +8

Чувства ПВ 18

Языки —

ПО 11 (Опыт 7200; БМ +4)

Действия

Мультиатака. Рух совершает 2 атаки *Клювом*. Она может заменить 1 атаку *Когтями*.

Клюв. *Рукопашная атака:* +13, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 28 (3к12 + 9) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака:* +13, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 23 (4к6 + 9) рубящего урона. Если цель — существо с размером огромный или меньше, то цель схвачена (Сл. освобождения 19) обеими лапами и опутана, пока схвачена.

Бонусные действия

Пикирование (перезарядка 5-6). Если у рух есть схваченное существо, то рух летит на расстояние до половины своей скорости полёта без вызова провоцированных атак и бросает это существо.

Совомеды [Owlbears]

Усовершенствованные магией хищники

Среда обитания: лес.

Сокровища: нет.

Созданные давным-давно недальновидными магами, совомеды сочетают хищный птичий взгляд, густое оперение и острый клюв с могучим медвежьим телом. Несмотря на своё магическое происхождение, они размножились и распространились по диким местам Мультивселенной.

Совомеды обитают в примечательных логовах. Бросьте или выберите результат из таблицы «Особенности логова совомеда», чтобы вдохновиться при описании их жилища.

Особенности логова совомеда

1к4	В логове совомеда...
1	Свидетельства прежних обитателей, например бандитов, волков или драконов.
2	Кучи отрыгнутых комков, утыканных монетами или другими сокровищами.
3	Гнездо с 1к6 яйцами совомеда.
4	Ходы под землёй или полые деревья.

Первобытный совомед [Primeval Owlbear]

Огромный монстр, без мировоззрения

КД 16 **Инициатива:** +5 (15)

Хиты 126 (12к12 + 48)

Скорость 40 фт., лазая 40 фт., летая 5 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	22	+6	+6	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	19	+4	+7
Инт	8	-1	-1	**Мдр**	15	+2	+5	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Внимательность +8

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 18

Языки —

ПО 7 (Опыт 2900; БМ +3)

Особенности

Сопротивление магии. Совомед совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Совомед совершает 2 атаки *Разрушением.*

Разрушение. *Рукопашная атака:* +9, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 15 (2к8 + 6) рубящего урона. Если цель — существо с размером огромный или меньше и если совомед переместился на 20 фт. по прямой к цели непосредственно перед попаданием, то цель получает дополнительно 9 (2к8) рубящего урона и ложится ничком.

Визг (перезарядка 5-6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 15, каждое существо в эманации с радиусом 30 фт., исходящей от этого совомеда. *Провал:* 27 (6к8) урона звуком и цель недееспособна до конца своего следующего хода. *Успех:* половина урона.

Совомед [Owlbear]

Совомеды — упорные охотники, способные преследовать добычу на многие мили и почти никогда не отказывающиеся от погони.

Первобытный совомед [Primeval Owlbear]

Древние леса и владения Страны фей, насыщенные магией, порой порождают особенно крупных и свирепых совомедов. Эти первобытные особи умеют летать (пусть и неуклюже), издают оглушительные вопли, способные напугать врагов, и даже разорвать их на части.

Совомед [Owlbear]

Большой монстр, без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 59 (7к10 + 21)

Скорость 40 фт., лазая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	20	+5	+5	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	17	+3	+3
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Внимательность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 15

Языки —

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Совомед совершает 2 атаки *Разрыванием.*

Разрывание. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) рубящего урона.

Топороклювы [Axe Beaks]

Бескрылые пернатые хищники

Среда обитания: арктика, равнина, холмы.

Сокровища: Отсутствуют.

Топороклювы — нелетающие, похожие на птиц существа с характерными клювами в форме топора. Эти быстрые хищники преследуют добычу и используют свои клювы, чтобы прорубать заросли, защищающие их жертву. Они обитают в различных средах: ярко оперённые топороклювы носятся по тропическим равнинам, а их снежнобелые сородичи охотятся в тундре.

Топороклювов сложно приручить, но если они вылупились и выросли в неволе, то могут стать надёжными верховыми животными.

Топороклюв [Axe Beak]

Поодиночке или небольшими группами топороклювы выслеживают добычу, чтобы накормить свою стаю. Действуя сообща, топороклювы используют примитивную тактику: одни отвлекают грозную добычу, в то время как другие атакуют уязвимые цели или уводят молодых топороклювов в безопасное место.

> «У этой штуки топор вместо лица и здоровенный, разъярённый петух вместо всего остального — конечно, я хочу на ней ездить!»
>
> — Батли Летоступ, приключенец

Топороклюв [Axe Beak]

Большой монстр, без мировоззрения

КД 11 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 19 (3к10 + 3)

Скорость 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+2	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	12	+1	+1
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	5	-3	-3

Чувства ПВ 10

Языки —

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Клюв. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) режущего урона.

Гигантский топороклюв [Giant Axe Beak]

Гигантские топороклювы, как правило, обитают в уединённых диких местах, таких как изолированные острова или подземные дикие земли. Они часто соперничают за территорию с динозаврами и другими гигантскими зверями.

Гигантский топороклюв [Giant Axe Beak]

Огромный монстр, без мировоззрения

КД 15 **Инициатива:** +5 (15)

Хиты 84 (8к12 + 32)

Скорость 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	21	+5	+5	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	19	+4	+4
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	5	-3	-3

Навыки Внимательность +4

Чувства ПВ 14

Языки —

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Топороклюв совершает 1 атаку *Заточенным клювом* и 1 атаку *Когтями.*

Заточенный клюв. *Рукопашная атака:* +8, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 18 (2к12 + 5) рубящего урона и существо в 5 футов от цели (на выбор топороклюва) получает 6 (1к12) рубящего урона.

Когти. *Рукопашная атака:* +8, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) колющего урона. Если цель существо размера большой или меньше, то она получает состояние лежащий ничком.

Три-крины [Thri-kreen]

Пожирающий снаряжение падальщик с корозией

Среда обитания: пустыня, луга.

Сокровища: вооружение.

Три-крины — богомолообразные скитальцы, которые используют врождённый камуфляж и психические способности, чтобы выжить. Разные группы три-кринов отличаются окраской панциря — от каменных оттенков у пустынных обитателей до ярких тонов у тех, кто живёт в зелёных краях. Хотя их язык имеет отчётливо насекомье звучание, три-крины часто пользуются телепатией, а группы способны быстро делиться огромным объёмом подробной информации, не издав ни звука.

Три-крин мародёр [Thri-kreen Marauder]

Мародёры используют оружие из камня и кости, такое как копьеподобная гитка и метательные клинки, называемые чаткча.

Три-крин псионик [Thri-kreen Psion]

Псионики направляют свои психические способности, чтобы избегать опасности и манипулировать предметами на расстоянии.

Три-крин мародёр [Thri-kreen Marauder]

Средний монстр, нейтральный

КД 15 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	12	+1	+1	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	13	+1	+1
Инт	8	-1	-1	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Внимательность +3, Скрытность +4, Выживание +3

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 13

Языки три-кринов; телепатия 60 фт.

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Три-крин совершает 2 атаки *Гиткой* или *Чаткча* в любой комбинации.

Гитка. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к8 + 1) рубящего урона + 2 (1к4) урона ядом.

Чаткча. *Дальнобойная атака:* +4, дистанция 30/120 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) рубящего урона.

Бонусные действия

Прыжок. Три-крин прыгает на расстояние до 15 фт., потратив 5 фт. своего перемещения.

Три-крин псионик [Thri-kreen Psion]

Средний монстр, нейтральный

КД 16 **Инициатива:** +5 (15)

Хиты 149 (23к8 + 46)

Скорость 40 фт., летая 20 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+7	**Лов**	15	+2	+5	**Тел**	14	+2	+5
Инт	19	+4	+7	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	11	+0	+0

Навыки Внимательность +4, Скрытность +8

Сопротивление психический

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 14

Языки три-кринов; телепатия 120 фт.

ПО 8 (Опыт 3900; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Три-крин совершает 3 атаки *Псионическим копьём.*

Псионическое копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +7, досягаемость 10 фт. или дистанция 120 фт. *Попадание:* 18 (4к6 + 4) психического урона.

Использование заклинаний. Три-крин накладывает одно из следующих заклинаний без компонентов, используя Интеллект, как заклинательную характеристику (Сл. 15):

По желанию: Волшебная рука (рука невидима)

1/день каждое: Обнаружение мыслей, Послание, Синаптический разряд

> «Теперь я расскажу вам историю о первом Ка'Ча, о первом трикрине, что постиг и передал истину: кладка — это всё.»
>
> — Ка'Ча, трикрин, охотник за знаниями

Троглодит [Troglodyte]

Вонючий охотник подземья

Среда обитания: подземье.

Сокровища: вооружение.

С чертами, схожими с бледными пещерными ящерицами, троглодиты бродят по подземью в бесконечной охоте за пищей. Они поедают почти всё — от костей и гигантских насекомых до прочих подземных обитателей. Троглодиты нападают на подземные поселения и возле входов в подземье похищают скот и жителей.

Троглодиты предпочитают засады и могут менять окрас чешуи, сливаясь с окружением. Они часто карабкаются по стенам пещер или выбираются из глубоких расщелин, чтобы застать добычу врасплох. Несмотря на скрытность, эти охотники источают отчётливо отвратительное зловоние. Описания того, как пахнут троглодиты, охватывают спектр, столь же разнообразный, сколь и омерзительный. Это зловоние у многих вызывает тошноту, но вместе с тем может служить предупреждением о присутствии троглодитов до того, как они нападут.

> «Нормально пахнет, че вы?»
> — Каари Гелтик, вурдалак

Троглодит [Troglodyte]

Средний монстр, хаотичный злой

КД 11 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 13 (2к8 + 4)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+2	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	14	+2	+2
Инт	6	-2	-2	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	6	-2	-2

Навыки Скрытность +4

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки троглодитов

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Особенности

Вонь. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 12, любое существо (кроме троглодита), когда начинает свой ход в эманации с радиусом 5 фт., исходящей от троглодита. *Провал:* цель отравлена до начала своего следующего хода. *Успех:* цель имунна к *Вони* всех троглодитов на 1 час.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, троглодит совершает с помехой проверки характеристик и броски атаки.

Действия

Разрывание. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) рубящего урона.

Ускользающий зверь [Displacer Beast]

Преследующий кот-обманщик

Среда обитания: лес.

Сокровища: нет.

Ускользающий зверь напоминает тощую шестиногую пантеру с шипастыми щупальцами, растущими из плеч. Этот хищник использует врождённую магию, чтобы искажать свет, из-за чего кажется, будто он находится на несколько футов в стороне от своего настоящего положения.

Ускользающие звери охотятся не только ради пропитания — им доставляет удовольствие убивать. Найдя след добычи, ускользающий зверь не отступает, пока кто-то не будет убит — он сам или его цель. Хотя обычно эти существа обитают в густых лесах, они способны преследовать жертву на большие расстояния, даже в городах и подземельях. Более хитрые, чем простые звери, они могут устраивать засады или затаиться на несколько дней, чтобы поразить добычу.

Иногда ускользающие звери следуют за добычей через порталы на другие планы. Поэтому этих хищников можно встретить по всей Мультивселенной, особенно в мирах Материального плана, в Царстве теней и в Стране фей. Эти неутомимые охотники способны нарушить природное равновесие земель и привести к вымиранию других существ. По этой причине многие круги друидов и феи считают ускользающих зверей смертельной угрозой.

Ускользающий зверь [Displacer Beast]

Большой монстр, законопослушный злой

КД 13 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 76 (9к10 + 27)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	16	+3	+3
Инт	6	-2	-2	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	8	-1	-1

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 11

Языки понимает сильван, но не говорит

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Особенности

Избегание. Если зверь подвергается эффекту, позволяющему совершить спасбросок, чтобы получить только половину урона, он вообще не получает урон, если преуспеет, и получает лишь половину урона при провале. Особенность недействительна, если зверь недееспособен.

Ускользание. Броски атаки по зверю совершаются с помехой, так как он проецирует иллюзию, которая заставляет казаться, что он находится немного в стороне. Особенность недействительна, если зверь недееспособен.

Действия

Мультиатака. Зверь совершает 1 атаку *Разрыванием* и 1 атаку *Щупальцем.*

Разрывание. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 9 (1к10 + 4) рубящего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она ложится ничком.

Щупальце. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) колющего урона.

«Убийственная ярость ускользающего зверя достойна лишь кошмаров, которые с тех пор преследуют меня. Я лишь чудом избежал засады, но уверен, этот зверь всё ещё идёт по моему следу».

— Джен-Аб, натуралист, который выжил после встречи с ускользающим зверем

Фазовый паук [Phase Spider]

Перемещающийся по планам арахнид-засадник

Среда обитания: пустыня, лес, луга, холмы, план (Эфирный план), подземье, город.

Сокровища: любые.

Фазовые пауки возникают из ниоткуда, чтобы напасть, а затем исчезают столь же стремительно. Эти магические арахниды размером с лошадь обитают на Эфирном плане. Из своих туманных убежищ они наблюдают через Пограничный эфир за Материальным планом. Обнаружив добычу, фазовый паук подкрадывается поближе и затем «смещается» на Материальный план, чтобы атаковать. Он чередует планы и наносит удары с неожиданных направлений, пока не одолеет жертву или не будет вынужден отступить.

Фазовые пауки умнее обычных пауков, но большинство из них — трусы. Обычно они бегут, если сталкиваются с существами, способными видеть их на Эфирном плане или преследовать там. Исключение они делают для призраков и схожих духов, которыми питаются и которых считают излюбленной добычей.

Фазовый паук [Phase Spider]

Большой монстр, без мировоззрения

КД 14 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 45 (7к10 + 7)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	12	+1	+1
Инт	6	-2	-2	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	6	-2	-2

Навыки Скрытность +7

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки —

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Особенности

Эфирное зрение. Паук может видеть Эфирный план на 60 фт., находясь на Материальном плане, и наоборот.

Паучье лазание. Паук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Хождение по паутине. Паук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной, и знает местоположение любого существа, соприкасающегося с той же паутиной.

Действия

Мультиатака. Паук совершает 2 атаки *Укусом.*

Укус. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 8 (1к10 + 3) колющего урона + 9 (2к8) урона ядом. Если этот урон снижает хиты цели до 0, то цель становится стабилизированной и отравлена на 1 час. Пока цель отравлена, она парализована.

Бонусные действия

Эфирный скачок. Паук телепортируется из Материального плана в Эфирный план и наоборот.

> «Некоторые мудрецы утверждают, что в среднем 4 раза в год вы, сами того не ведая, занимаете ту же эфирно-смежную точку, что и фазовый паук.»
> — Маркус Жезл, сомнительный авторитет

Химера [Chimera]

Многоголовый опустошитель

Среда обитания: равнина, холмы, горы.

Сокровища: любые.

Жестокие и непредсказуемые, химеры сочетают в себе самые смертоносные черты львов, баранов и красных драконов. Благодаря своим устрашающим когтям, сокрушающим рогам и огненному дыханию, химеры представляют собой ураган ярости, движимый противоречивыми инстинктами трёх голов. Их головы редко приходят к согласию, за исключением желания пожирать добычу и изгонять соперников с суровых территорий, где эти чудовища устраивают свои логова. Завидев добычу, химеры обычно обстреливают врагов своим огненным дыханием, прежде чем приземлиться и напасть с помощью клыков, рогов и когтей.

Благодаря своим драконьим инстинктам, химеры — жадные существа, накапливающие сокровища в логовах-пещерах. Они не разборчивы в выборе трофеев, собирая блестящие предметы вперемешку с останками и костями своих недавних жертв. Смельчаки, стремящиеся отвлечь или временно умиротворить химеру, могут попробовать задобрить её сокровищами и пищей.

Химера [Chimera]

Большой монстр, хаотичный злой

КД 14 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 114 (12к10 + 48)

Скорость 30 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+4	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	19	+4	+4
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	10	+0	+0

Навыки Внимательность +8

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 18

Языки понимает драконий, но не говорит

ПО 6 (Опыт 2300; БМ +3)

Действия

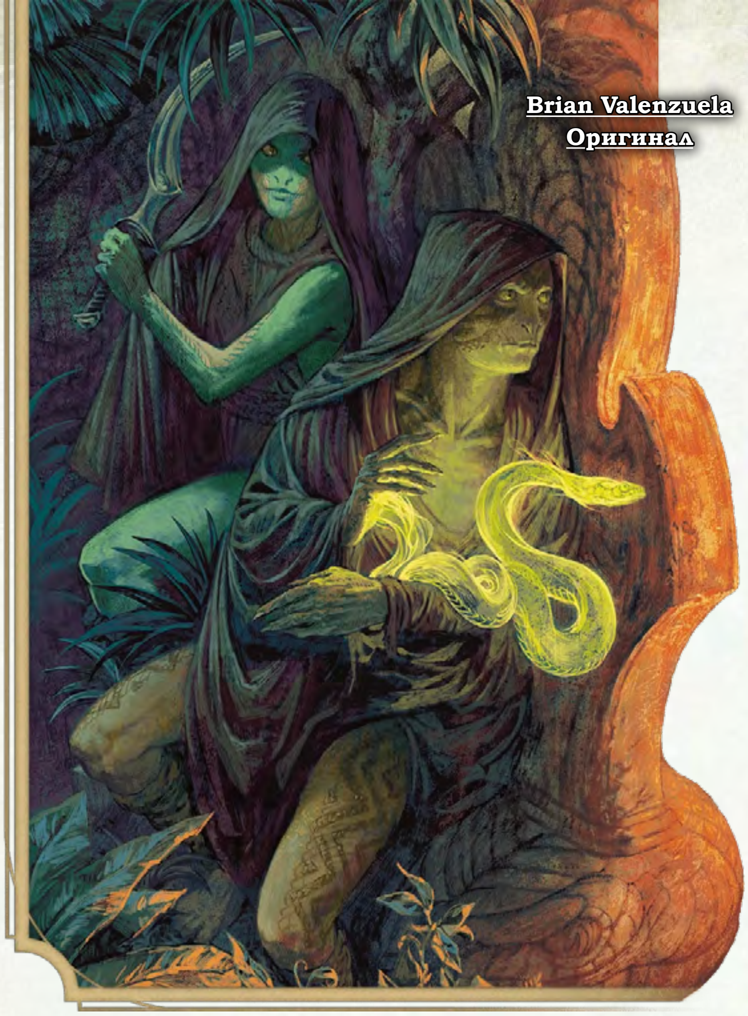
Мультиатака. Химера совершает 1 атаку *Тараном*, 1 атаку *Укусом* и 1 атаку *Когтём*. Она может заменить одну из атак на применение *Огненного дыхания*, если доступно.

Укус. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) колющего урона или 18 (4к6 + 4) колющего урона, если у химеры было преимущество при броске атаки.

Коготь. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) рубящего урона.

Таран. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 10 (1к12 + 4) дробящего урона. Если цель — существо с размером средний или меньше, то она ложится ничком.

Огненное дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 15, каждое существо в 15-футовом конусе. *Провал:* 31 (7к8) урона огнём. *Успех:* половина урона.



Brian Valenzuela
Оригинал

Юань-ти [Yuan-ti]

Алчные до власти змеиные заговорщики

Среда обитания: пустыня, лес, болото, город.

Сокровища: реликвии.

Заключая пакты с мрачными сверхъестественными силами, юань-ти — существа, променявшие человечность на смертоносность и хищную коварность змей. Из тайных оплотов они манипулируют правителями и богачами, стремясь подчинить себе мир. Многие юань-ти владеют ядовитой магией, которая нередко проявляется в виде клыков или стремительных змеиных ударов.

У юань-ти человекоподобное тело, украшенное пугающими чертами змей. У одних лишь редкие чешуйки, тогда как другие — чудовища, в которых от человека почти ничего не осталось. Как правило, чем более змееподобен юань-ти, тем выше его почитают сородичи.

Юань-ти могут обрести свои рептильи черты при помощи опасных сверхъестественных обрядов. Бросьте 1к6 или выберите результат из таблицы «Преображения юань-ти», чтобы узнать, как существо получило свои змеиные особенности.

Преображения юань-ти

1к6	Юань-ти приобрёл змеиные черты благодаря...
1	Торгу с пантеоном змееподобных полубогов, отдав часть своей души.
2	Проклятию, наложенному на его народ в незапамятные времена.
3	«Ядовитым снам» Мершолка, дремлющего змеиного бога.
4	Экспериментам духовных наг или юань-ти.
5	Ритуалу с использованием кожи змеиного исчадия.
6	Испытаниям, призванным «извлечь» его «слабые» человеческие части.

Юань-ти лазутчик [Yuan-ti Infiltrator]

Лазутчики могут сойти за людей: их змеиные черты ограничиваются чешуйчатой кожей, раздвоенным языком и прочими незначительными (либо внутренними) изменениями. Эти шпионы внедряются к своим соперникам, манипулируют окружающими и делают противников уязвимыми для козней более могущественных юань-ти.

Юань-ти проклинатели [Yuan-ti Malison]

Проклинатели обладают змееподобными особенностями, делающими их смертельно опасными в бою.

Тип 1. У таких проклинателей человеческое тело и головы гигантских ядовитых змей.

Тип 2. У этих проклинателей человеческое тело, но вместо рук — змеи.

Тип 3. Эти проклинатели выглядят как люди от пояса и выше, но ниже их туловище переходит в хвост гигантской змеи.

Проклинатели владеют смертоносным ядом, которым некоторые умеют атаковать. Они также способны превращаться в змей, что помогает им занять выгодную позицию для внезапных атак или уползти, не оставив следов.

Юань-ти лазутчик [Yuan-ti Infiltrator]

Средний монстр, нейтральный злой

КД 11 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 40 (9к8)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	11	+0	+0	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	11	+0	+0
Инт	13	+1	+1	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	12	+1	+1

Навыки Обман +5, Внимательность +4, Скрытность +3

Иммунитет ядовитый; отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 14

Языки общий, бездны, драконий

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Особенности

Сопротивление магии. Юань-ти совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Юань-ти совершает 2 атаки *Скимитаром.*

Скимитар. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) рубящего урона.

Ядовитый луч. *Дальнобойная атака:* +4, дистанция 120 фт. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) урона ядом.

Использование заклинаний. Юань-ти накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 12):

По желанию: Дружба с животными (только змеи)

2/день: Внушение

Юань-ти проклинатели (тип 1 и 2)
Brian Valenzuela
Оригинал

Юань-ти проклинатель (тип 1) [Yuan-ti Malison (Type 1)]

Средний монстр, нейтральный злой

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 66 (12к8 + 12)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт. (в форме змеи)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	13	+1	+1
Инт	14	+2	+2	**Мдр**	16	+3	+3	**Хар**	12	+1	+1

Навыки Скрытность +4 (+6 в форме змеи)
Иммунитет ядовитый; отравленный
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 13
Языки общий, бездны, драконий
ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Особенности

Сопротивление магии. Юань-ти совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Юань-ти совершает 2 атаки *Укусом* или *Ядовитым лучом* в любой комбинации и может применить *Использование заклинаний*, чтобы наложить заклинание Внушение, если доступно.

Укус. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона + 7 (2к6) урона ядом.

Ядовитый луч (только в форме юань-ти). *Дальнобойная атака:* +5, дистанция 120 фт. *Попадание:* 12 (2к8 + 3) урона ядом.

Использование заклинаний (только в форме юань-ти). Юань-ти накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 12):

По желанию: Дружба с животными (только змеи)
2/день: Внушение

Бонусные действия

Превращение. Юань-ти превращается в среднюю змею или возвращается в свою истинную форму. Если он умирает, то остается в своей текущей форме. Его статблок остаётся неизменным в каждой форме, если не указано иное. Любое снаряжение, которое он носит или несёт, не трансформируется.

Юань-ти проклинатель (тип 2) [Yuan-ti Malison (Type 2)]

Средний монстр, нейтральный злой

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 66 (12к8 + 12)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт. (в форме змеи)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	13	+1	+1
Инт	14	+2	+2	**Мдр**	16	+3	+3	**Хар**	12	+1	+1

Навыки Скрытность +4 (+6 в форме змеи)
Иммунитет ядовитый; отравленный
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 13
Языки общий, бездны, драконий
ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Особенности

Сопротивление магии. Юань-ти совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Юань-ти совершает 2 атаки *Укусом* и может применить *Использование заклинаний*, чтобы наложить заклинание Внушение, если доступно.

Укус. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона + 7 (2к6) урона ядом.

Использование заклинаний (только в форме юань-ти). Юань-ти накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 12):

По желанию: Дружба с животными (только змеи)
2/день: Внушение

Бонусные действия

Превращение. Юань-ти превращается в среднюю змею или возвращается в свою истинную форму. Если он умирает, то остается в своей текущей форме. Его статблок остаётся неизменным в каждой форме, если не указано иное. Любое снаряжение, которое он носит или несёт, не трансформируется.

Юань-ти проклинатель (тип 3)
Brian Valenzuela
Оригинал

Юань-ти проклинатель (тип 3) [Yuan-ti Malison (Type 3)]

Средний монстр, нейтральный злой

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 66 (12к8 + 12)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт. (в форме змеи)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	13	+1	+1
Инт	14	+2	+2	**Мдр**	16	+3	+3	**Хар**	12	+1	+1

Навыки Скрытность +4 (+6 в форме змеи)

Иммунитет ядовитый; отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 13

Языки общий, бездны, драконий

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Особенности

Сопротивление магии. Юань-ти совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Юань-ти совершает 2 атаки *Ядовитым всплеском* и может применить *Использование заклинаний*, чтобы наложить заклинание Внушение, если доступно.

Ядовитый всплеск (только в форме юань-ти). *Рукопашная или дальнобойная атака:* +5, досягаемость 5 фт. или дистанция 120 фт. *Попадание:* 12 (2к8 + 3) урона ядом.

Сжимание. *Спасбросок Силы:* Сл. 13, одно существо с размером средний или меньше в пределах 5 фт. *Провал:* 21 (4к8 + 3) дробящего урона. Цель схвачена (Сл освобождения 13) и она опутана, пока схвачена.

Использование заклинаний (только в форме юань-ти). Юань-ти накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 12):

По желанию: Дружба с животными (только змеи)

2/день: Внушение

Бонусные действия

Превращение. Юань-ти превращается в среднюю змею или возвращается в свою истинную форму. Если он умирает, то остаётся в своей текущей форме. Его статблок остаётся неизменным в каждой форме, если не указано иное. Любое снаряжение, которое он носит или несёт, не трансформируется.

Юань-ти абоминация [Yuan-ti Abomination]

Абоминации почти полностью утратили человеческий облик, превратившись в гигантских прямоходящих змеев с чешуйчатыми руками. В бою они упиваются возможностью сжимать своей мощью или отравлять ядовитыми укусами. Абоминации также могут превращаться в змей — в этом облике их не отличить от обычных пресмыкающихся.

Истинная угроза абоминаций кроется не в физической силе, а в их коварстве. Они часто возглавляют части культов юань-ти с помощью хитрости и ума и направляют их на исполнение замысловатых заговоров. Они избегают рисковать собой, предпочитая строить козни из скрытых оплотов, где их охраняют юань-ти и змеиные стражи. Эти хладнокровные лидеры глубоко понимают сверхъестественные силы, дарующие юань-ти могущество, и обычно располагают коварными магическими ловушками и запасными планами.

> «Великая магия, извращённая и развращённая... Злоба без меры... Плоть перерождена, превращаясь в змеиные ужасы...»
> — Последнее сообщение Соррил Венила, исследователя лабиринта Безумия.

Юань-ти абоминация [Yuan-ti Abomination]

Большой монстр, нейтральный злой

КД 15 **Инициатива:** +6 (16)

Хиты 127 (15к10 + 45)

Скорость 40 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+4	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	17	+3	+3
Инт	17	+3	+3	**Мдр**	18	+4	+4	**Хар**	15	+2	+2

Навыки Внимательность +7, Скрытность +6

Иммунитет ядовитый; отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 17

Языки общий, бездны, драконий

ПО 7 (Опыт 2900; БМ +3)

Особенности

Сопротивление магии. Юань-ти совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Юань-ти совершает 2 атаки *Укусом* и может применить *Использование заклинаний*, чтобы наложить заклинание Внушение, если доступно.

Укус. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) колющего урона + 10 (3к6) урона ядом.

Сжимание. *Спасбросок Силы:* Сл. 15, одно существо с размером большой или меньше в пределах 5 фт. *Провал:* 28 (7к6 + 4) дробящего урона. Цель схвачена (Сл освобождения 14) и она опутана, пока схвачена. *Успех:* половина урона.

Ядовитые брызги (перезарядка 5-6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 14, каждое существо в 30-футовом конусе. *Провал:* 21 (6к6) урона ядом и цель отравлена до конца следующего хода юань-ти. Пока цель отравлена, она ослеплена. *Успех:* половина урона.

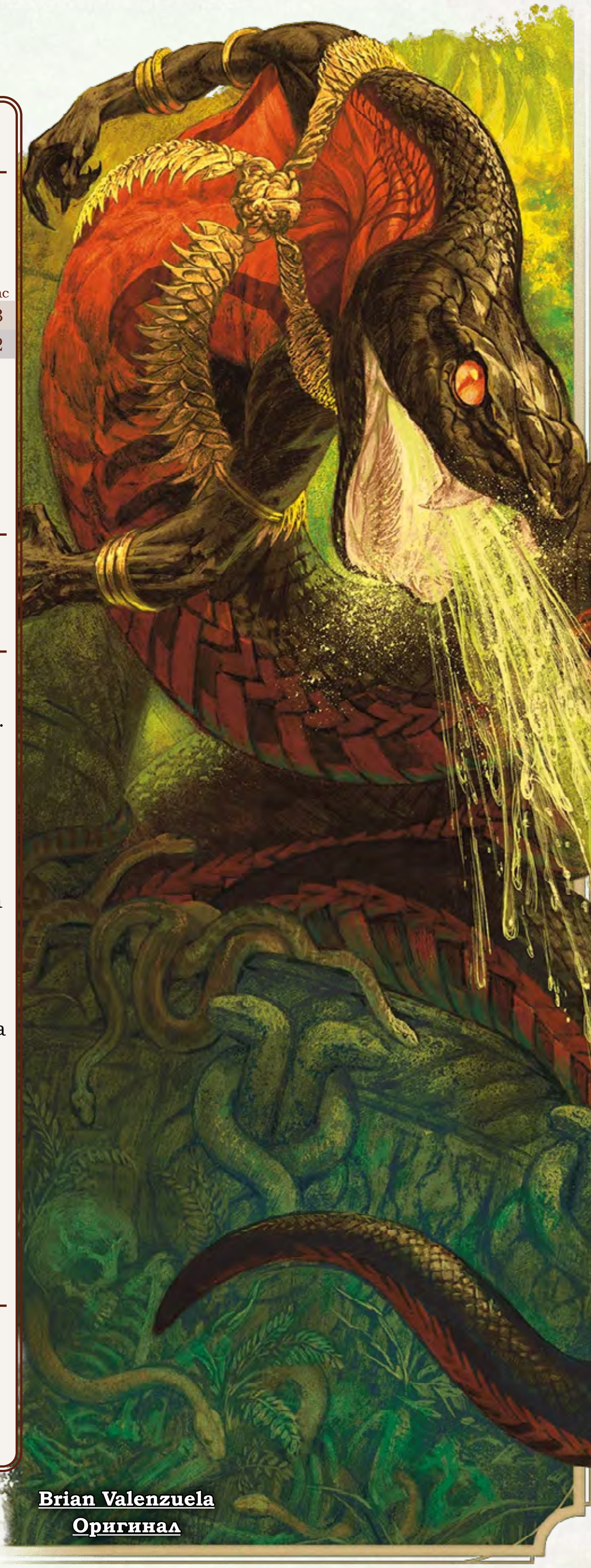
Использование заклинаний (только в форме юань-ти). Юань-ти накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 12):

По желанию: Дружба с животными (только змеи)

3/день: Внушение

Бонусные действия

Превращение. Юань-ти превращается в большую змею или возвращается в свою истинную форму. Если он умирает, то остаётся в своей текущей форме. Его статблок остаётся неизменным в каждой форме, если не указано иное. Любое снаряжение, которое он носит или несёт, не превращается.



Brian Valenzuela
Оригинал

Sean Murray
Оригинал

Эттеркап [Ettercap]

Средний монстр, нейтральный злой

КД 13 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 44 (8к8 + 8)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+2	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	13	+1	+1
Инт	7	-2	-2	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	8	-1	-1

Навыки Внимательность +3, Скрытность +4, Выживание +3

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 13

Языки —

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Паучье лазание. Эттеркап может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Хождение по паутине. Эттеркап игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной, и знает местоположение любого существа, контактирующего с той же паутиной.

Действия

Мультиатака. Эттеркап совершает атаку *Укусом* и атаку *Лапой.*

Укус. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона + 2 (1к4) урона ядом и цель отравлена до начала следующего хода эттеркапа.

Лапа. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) рубящего урона.

Паутина (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 12, одно видимое существо с размером большой или меньше в пределах 30 фт. *Провал:* цель опутана, пока паутина не будет уничтожена (10 КД; 5 хитов; уязвимость к урону огнём; иммунитет к дробящему урону, ядовитому и психической энергией).

Бонусные действия

Притягивание. Эттеркап тянет одно существо в пределах 30 футов от себя, которое опутано его паутиной, на расстояние до 25 фт. к себе.

Эттеркап [Ettercap]

Ядовитый паукообразный похититель

Среда обитания: лес.

Сокровища: инструменты.

Похожие на пауков охотники, эттеркапы прячутся в глубинах лесов и ищут добычу, чтобы затащить её в свои логова, затянутые паутиной. Эти жестокие хищники обладают чертами пауков, сутулыми двуногими телами, печально известны своими ядовитыми укусами и способностью выстреливать паутину, чтобы поймать жертву. Эттеркапы часто охотятся небольшими группами вместе с гигантскими пауками и обычными роями пауков.

Эттеркапы часто слишком много охотятся в своей среде. Без сдерживания они могут затянуть паутиной целые леса, оставляя коконы с останками своих прежних жертв, что приводит их в конфликт с феями. Злобные эттеркапы нарочно издеваются над феями и питаются ими; они особенно любят запугивать существ меньше себя, например, пикси и спрайтов. Они редко поедают других разумных существ сразу, предпочитая оборачивать их в коконы и терроризировать в течение нескольких дней.

Эттеркапы избегают огня, который может быстро сжечь их паутину и мёртвые деревья, служащие им домом.

Небожители

Животные

Гигантский орёл [Giant Eagle]

Большой небожитель, нейтральный добрый

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 26 (4к10 + 4)

Скорость 10 фт., летая 80 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	17	+3	+3	**Тел**	13	+1	+1
Инт	8	-1	-1	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	10	+0	+0

Навыки Внимательность +6

Сопротивление некротический, излучение

Чувства ПВ 16

Языки небожителей; понимает общий и первичный (ауран), но не говорит на них

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Орёл совершает 2 атаки *Разрыванием.*

Разрывание. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) рубящего урона + 3 (1к6) урона излучением.

Гигантская сова [Giant Owl]

Большой небожитель, нейтральный

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 19 (3к10 + 3)

Скорость 5 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	13	+1	+1	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	12	+1	+1
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	14	+2	+4	**Хар**	10	+0	+0

Навыки Внимательность +6, Скрытность +6

Сопротивление некротический, излучение

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 16

Языки небожителей; понимает общий, эльфийский и сильван, но не говорит на них

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Особенности

Облёт. Сова не вызывает провоцированные атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Действия

Когти. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) рубящего урона.

Использование заклинаний. Сова накладывает одно из следующих заклинаний без компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику:

По желанию: Обнаружение добра и зла, Обнаружение магии

1/день: Подсматривание

Гигантский лось [Giant Elk]

Огромный небожитель, нейтральный добрый

КД 14 **Инициатива:** +6 (16)

Хиты 42 (5к12 + 10)

Скорость 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+6	**Лов**	18	+4	+6	**Тел**	14	+2	+2
Инт	7	-2	-2	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	10	+0	+0

Навыки Внимательность +4

Сопротивление некротический, излучение

Чувства тёмное зрение 90 фт., ПВ 14

Языки небожителей; понимает общий, эльфийский и сильван, но не говорит на них

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Действия

Таран. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) дробящего урона + 5 (2к4) урона излучением. Если цель с размером огромный или меньше и если лось переместился по прямой перед попаданием к цели как минимум на 20 фт., то цель получает дополнительно 5 (2к4) дробящего урона и она ложится ничком.

Гигантский орёл

Другие небожители

Владыка зверей [Animal Lord]

Бессмертный регент дикой природы

Среда обитания: план (Звериные земли).

Сокровища: реликвии.

Владыки зверей — это бессмертные духи легендарных зверей. Они служат божественными защитниками животных своего вида и принимают облик гибридов гуманоидов и существ, которых оберегают. Они часто превращаются в гигантские, идеализированные версии своих животных, но с сияющими глазами. При взаимодействии с людьми могут являться в образе гуманоидов с тонкими, звериными чертами. Независимо от внешнего вида, владыки зверей проявляют инстинкты и повадки представляемых ими животных, смягчённые их разумом и опытом.

Большинство владык зверей обитают в Звериных землях, но время от времени они посещают Страну фей или другие идиллические миры. Они редко путешествуют по Материальному плану, делая исключения только в тех случаях, когда мир сталкивается с экологической катастрофой или когда животные оказываются в серьёзной опасности.

Среди самых известных владык зверей можно выделить тех, кто представляет кошек, ястребов, ящериц и волков, но владыки зверей существуют для существ всех видов. Некоторые из них даже воплощают редких животных или вымерших в мирах Материального плана, таких как мегафауна или динозавры. Обладая божественной силой, владыки зверей могут призывать призрачных животных, направлять духовную энергию и использовать умения, связанные с одной из трёх широких категорий: собиратели, охотники или мудрецы. Эти умения связаны с личностью владыки зверей и чертами, характерными для существа, которое он олицетворяет. Вы можете бросить кость или выбрать результат из соответствующей таблицы внешности владыки зверей, чтобы определить, какое существо он напоминает.

Валера Лутфуллина
Оригинал

Внешность владыки зверей мудреца

1к10	Звериный облик
1	Койот
2	Ворона
3	Слон
4	Ящерица
5	Мышь
6	Сова
7	Лосось
8	Паук
9	Черепаха
10	Кит

«Ты называешь себя охотником, но твой страх пахнет добычей.»
— Ветер и луна, Владыка волков

Внешность владыки зверей собирателя

1к10	Звериный облик
1	Медведь
2	Пчела
3	Бизон
4	Капибара
5	Карп
6	Кролик
7	Петух
8	Ленивец
9	Олень
10	Стервятник

Внешность владыки зверей охотника

1к10	Звериный облик
1	Аллигатор
2	Барсук
3	Летучая мышь
4	Кошка
5	Ястреб
6	Мангуст
7	Богомол
8	Акула
9	Змея
10	Волк

Владыка зверей [Animal Lord]

Средний небожитель, нейтральный

КД 19 **Инициатива:** +19 (29)

Хиты 323 (34к8 + 170)

Скорость 60 фт., летая 60 фт. (парит), плавая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	24	+7	+7	**Лов**	25	+7	+7	**Тел**	20	+5	+11
Инт	19	+4	+4	**Мдр**	23	+6	+12	**Хар**	22	+6	+6

Навыки Акробатика +13, Атлетика +13, Внимательность +18, Скрытность +13

Сопротивление холодный, огненный, некротический, излучение, психическая энергия

Иммунитет очарованный, испуганный, ошеломлённый

Чувства истинное зрение 120 фт., ПВ 28

Языки все

ПО 20 (Опыт 25000; БМ +6)

Особенности

Владычество над животными. Владыка животных является собирателем, охотником или мудрецом (по выбору Мастера), что определяет некоторые детали этого статблока.

Легендарное сопротивление (4/день). Если владыка провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Присутствие владыки. *Спасбросок Мудрости:* Сл. 20, каждый враг в начале своего хода в эманации с радиусом 30 фт., исходящей от владыки. *Провал:* цель подвергается одному из следующих эффектов:

Увлечён (только для собирателя). Цель очарована до конца своего следующего хода. Пока цель очарована, она также недееспособна.

В ужасе (только для охотника). Цель испугана до конца своего следующего хода.

Погрязший (только для мудреца). Цель получает 10 (3к6) урона психической энергией и оказывается магически озадаченной до конца своего следующего хода. Пока цель озадачена, она вычитает 1к4 из своих спасбросков.

Сопротивление магии. Владыка совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Владыка совершает 2 атаки *Разрыванием* или *Лучом сияния* в любой комбинации и применяет *Дух животного.*

Разрывание. *Рукопашная атака:* +13, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 14 (2к6 + 7) рубящего урона + 7 (2к6) урона силовым полем.

Луч сияния. *Дальнобойная атака:* +12, дистанция 120 фт. *Попадание:* 20 (4к6 + 6) урона излучением.

Дух животного. Владыка призывает дух животного, который поражает существо, а затем исчезает. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 20, одно видимое существо в пределах 120 фт. *Провал:* 28 (4к10 + 6) урона излучением. *Успех:* половина урона. *При провале или успехе одно из следующего:*

Укрепление (только для собирателя). Владыка получает 20 временных хитов.

Отмеченная добыча (только для охотника). Владыка получает преимущество на атаки против цели до начала своего следующего хода.

Назойливый рой (только для мудреца). Цель получает помеху на броски атаки и проверки характеристик до конца своего следующего хода.

Использование заклинаний. Владыка накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 20):

По желанию: Дружба с животными, Почтовое животное, Разговор с животными

2/день каждое: Пробуждение, Высшее восстановление

1/день каждое: Превращение в животных, Солнечный ожог

Бонусные действия

Превращение. Владыка превращается в версию животного с размером огромный или меньше, которое он представляет, или в гуманоидное существо с размером средний или маленький, либо возвращается в свою истинную форму. Его статблок, кроме размера, остаётся неизменным в каждой форме. Любое снаряжение, которое он носит или несёт, не превращается.

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3. Сразу после хода другого существа владыка может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Владыка восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Дикий удар.** Владыка зверей перемещается на расстояние до своей скорости без вызова провоцированных атак и совершает одну атаку *Разрыванием.*
- **Луч излучения.** Владыка зверей совершает одну атаку *Лучом сияния.*

> «Я не отрицаю комплимент, но уверяю вас, я скорее бог, чем просто «милый котёнок».»
> — Брат Теней, Владыка кошек

Дэв [Deva]

Меняющий мир ангельский вестник

Среда обитания: план (верхние планы).

Сокровища: реликвии.

Дэв — это посланники воли божеств. Эти бессмертные вестники принимают облики мистических существ или идеализированных смертных с крыльями. Как и все ангелы, они показывают своё истинное обличье лишь богам, которым служат.

Вместо прямого послания от божества дэв передаёт аллегорию или задание смертным, поручая им доставить нечто туда, где оно должно быть. Хотя к дэву могут обратиться в трудный час, он поощряет героизм смертных. Если избранные дэвом герои исполняют своё поручение, им открывается откровение — или мир меняется в соответствии с божественным замыслом. Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Послания дэва», чтобы лучше продумать поручение дэва.

Послания дэва

1к6	Дев поручает смертному доставить…
1	Тело героя, нуждающегося в искуплении.
2	Лекарство от чумы в далёкую землю.
3	Священную шкатулку, которую нельзя открывать.
4	Магическое оружие, которым может владеть лишь истинный герой.
5	Росток, который вянет при проявлении гнева.
6	Кого-то из другого мира, с предсказанным предназначением, но без памяти.

Дэв [Deva]

Средний небожитель (ангел), законопослушный добрый

КД 17 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 229 (27к8 + 108)

Скорость 30 фт., летая 90 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	18	+4	+4	**Тел**	18	+4	+4
Инт	17	+3	+3	**Мдр**	20	+5	+9	**Хар**	20	+5	+9

Навыки Проницательность +9, Внимательность +9

Сопротивление излучение

Иммунитет очарованный, истощённый, испуганный

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 19

Языки все; телепатия 120 фт.

ПО 10 (Опыт 5900; БМ +4)

Особенности

Возвышенное восстановление. Если дэв умирает за пределами горы Целестия, то его тело исчезает и он мгновенно получает новое тело, возрождаясь со всеми хитами на горе Целестия.

Сопротивление магии. Дэв совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Дэв совершает 2 атаки *Святой булавой.*

Святая булава. *Рукопашная атака:* +8, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) дробящего урона + 18 (4к8) урона излучением.

Использование заклинаний. Дэв накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 17):

По желанию: Обнаружение добра и зла, Полное превращение (только в форму зверя или гуманоида, без временных хитов от заклинания и без концентрации или временных хитов, необходимых для поддержания заклинания)

1/день каждое: Общение, Воскрешение

Бонусные действия

Божественная помощь (2/день). Дэв накладывает заклинание Лечение ран, Малое восстановление или Снятие проклятья без компонентов заклинания и используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.*

Единорог [Unicorn]

Большой небожитель, законопослушный добрый

КД 12 **Инициатива:** +8 (18)

Хиты 97 (13к10 + 26)

Скорость 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	15	+2	+2
Инт	11	+0	+0	**Мдр**	17	+3	+3	**Хар**	16	+3	+3

Иммунитет ядовитый; очарованный, парализованный, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 13

Языки небожителей, эльфийский, сильван; телепатия 120 фт.

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Особенности

Легендарное сопротивление (3/день). Если единорог провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Сопротивление магии. Единорог совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Единорог совершает 1 атаку *Копытами* и 1 атаку *Сияющим рогом.*

Копыта. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) дробящего урона.

Сияющий рог. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 9 (1к10 + 4) урона излучением.

Использование заклинаний. Единорог накладывает одно из следующих заклинаний без компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 14):

По желанию: Обнаружение добра и зла, Искусство друидов

1/день каждое: Умиротворение, Рассеивание добра и зла, Опутывание, Бесследное передвижение, Слово возврата

Бонусные действия

Благословение единорога (3/день). Единорог касается другого существа своим рогом и накладывает на него заклинание Лечение ран или Малое восстановление, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.*

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3. Сразу после хода другого существа единорог может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Единорог восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Рог в натиске.** Единорог перемещается до половины своей скорости, не вызывая провоцированных атак, и совершает 1 атаку *Сияющим рогом.*
- **Мерцающий щит.** Единорог выбирает себя или одно видимое существо в пределах 60 фт. Цель получает 10 (3к6) временных хитов, а её КД увеличивается на 2 до конца следующего хода единорога. Единорог не может применять это действие снова до начала своего следующего хода.

Nikki Dawes
Оригинал

Единорог [Unicorn]

Величественный и волшебный властелин леса

Среда обитания: лес, план (Страна фей).

Сокровища: любые.

Единороги — величественные защитники лесов. Их почитают многие феи и другие обитатели леса, и они делают всё возможное, чтобы обеспечить мир и благополучие тех, кто укрывается в их лесных владениях.

Логова единорогов

Единороги обитают в нетронутых лесах, особенно там, где живут доброжелательные феи.

Местность с логовом единорога искажается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Густая листва. Единорог и его союзники получают преимущество на проверки Ловкости (Скрытность), находясь в пределах 1 мили от логова.

Положительная энергия. Каждый раз, когда существо в пределах 1 мили от логова восстанавливает хиты заклинанием, оно восстанавливает максимальное возможное количество хитов. Кроме того, в пределах 1 мили от логова подавляются эффекты проклятий.

Если единорог умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются.

Коатль [Couatl]

Средний небожитель, законопослушный добрый

КД 19 **Инициатива:** +5 (15)
Хиты 60 (8к8 + 24)
Скорость 30 фт., летая 90 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	20	+5	+5	**Тел**	17	+3	+5
Инт	18	+4	+4	**Мдр**	20	+5	+7	**Хар**	18	+4	+4

Сопротивление дробящий, колющий, рубящий
Иммунитет психическая энергия, излучение
Чувства истинное зрение 120 фт., ПВ 15
Языки все; телепатия 120 фт.
ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

Особенности

Защищённое сознание. Мысли коатля невозможно прочитать никакими способами, и другие существа могут общаться с ним телепатически, только если он это позволит.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 11 (1к12 + 5) колющего урона и цель отравлена до конца следующего хода коатля.

Сжатие. *Спасбросок Силы:* Сл. 15, одно видимое существо с размером средний или меньше в пределах 5 фт. *Провал:* 8 (1к6 + 5) дробящего урона. Цель схвачена (Сл. освобождения 13) и она опутана, пока схвачена.

Использование заклинаний. Коатль накладывает одно из следующих заклинаний без компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 15):

По желанию: Обнаружение добра и зла, Обнаружение магии, Обнаружение мыслей, Полное превращение (только в форму зверя или гуманоида, без временных хитов от заклинания и без концентрации или временных хитов, необходимых для поддержания заклинания)

1/день каждое: Сотворение пищи и воды, Сновидение, Высшее восстановление, Наблюдение, Усыпление

Бонусные действия

Божественная помощь (2/день). Коатль накладывает заклинание Благословение, Малое восстановление или Убежище без компонентов заклинания, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.*

Коатль [Couatl]

Божественное воплощение стража

Среда обитания: пустыня, лес, равнина, город.
Сокровища: реликвии.

Коатли — воплощения пророчеств и хранители божественных тайн, оберегающие правильное течение судьбы. Они напоминают змей с радужными крыльями, и каждый из них представляет собой проявление божественного указа — истины или судьбоносного события, которое праведное божество повелело сохранить неизменным во веки веков. Большинство коатлей обитают в местах древней силы, где они охраняют скрытую магию или следят за тем, чтобы предсказанные события свершились (или не свершились). В редких случаях коатли наблюдают за сообществами или путешествуют, скрывая свой облик, толкуя знамения или влияя на обстоятельства, чтобы направить судьбу в нужное русло.

Действуя по вечным указам, коатли могут казаться непостижимыми или даже враждебными. Они непреклонны и бескомпромиссны, ведь их существование неотделимо от их божественной миссии. Однако коатли причиняют вред другим существам только в случае крайней необходимости, когда это требуется для исполнения божественного замысла.

Каждый коатль переживает период обновления в конце эпохи. В жизненном цикле коатля эпоха может соответствовать небесному календарю или божественной хронологии. Ближе к концу этой эпохи коатль откладывает чудесное, переливающееся всеми цветами яйцо. Когда эпоха завершается, коатль умирает. Некоторое время (может быть, всего один день, а может, до ежегодного солнечного события) его задачи остаются без надзора. После этого срока из яйца вылупляется тот же самый коатль, полностью взрослый и обновлённый, готовый служить в течение новой эпохи.

Нага стражник [Guardian Naga]

Неустанный змееподобный хранитель преданий

Среда обитания: пустыня, лес, план (верхние планы).
Сокровища: реликвии.

Наги стражники — бессмертные змееподобные учёные с идеальной памятью. Они собирают историю и предания народов, среди которых живут, оберегая культурные сказания и передавая их новым поколениям с безошибочной точностью. Если нага стражник переживает гибель цивилизации-хозяина, то она может продолжать жить в оставшихся развалинах, сохраняя истории этого народа, чтобы тот жил далее в памяти.

Бросьте или выберите результат в таблице «Предания наги стражника», чтобы вдохновиться знаниями наги.

Предания наги стражника

1к8	Нага вспоминает...
1	Последние слова древнего мудреца или вождя.
2	Местоположение скрытого города или континента.
3	Волшебное слово, пароль или ответ на загадку.
4	Имена всех, кто рассказывал ей истории.
5	Уже забытый ритуал или заклинание.
6	Рецепты, использующие местные ингредиенты.
7	Истории забытых богов и местных духов.
8	Уязвимости легендарного монстра.

Нага стражник [Guardian Naga]

Большой небожитель, законопослушный добрый

КД 18 **Инициатива:** +4 (14)
Хиты 136 (16к10 + 48)
Скорость 40 фт., лазая 40 фт., плавая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+4	**Лов**	18	+4	+8	**Тел**	16	+3	+7
Инт	16	+3	+7	**Мдр**	19	+4	+8	**Хар**	18	+4	+8

Навыки Аркана +11, История +11, Религия +11
Иммунитет ядовитый; очарованный, парализованный, отравленный, опутанный
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 14
Языки общий, небожителей
ПО 10 (Опыт 5900; БМ +4)

Особенности

Восстановление небожителя. Если нага умирает, то она возвращается к жизни через 1к6 дней со всеми хитами, если только на её останки не наложено заклинание Рассеивание добра и зла.

Действия

Мультиатака. Нага совершает 2 атаки *Укусом.* Она может заменить любую атакую применением *Ядовитого плевка.*

Укус. *Рукопашная атака:* +8, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 17 (2к12 + 4) колющего урона + 22 (4к10) урона ядом.

Ядовитый плевок. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 16, одно видимое существо в пределах 60 фт. *Провал:* 31 (7к8) урона ядом и цель ослеплена до начала следующего хода наги. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Нага накладывает одно из следующих заклинаний без соматически и/или материальных компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 16):

По желанию: Чудотворство

1/день каждое: Подсматривание, Лечение ран (версия 6 уровня), Небесный огонь (версия 6 уровня), Обет, Истинное зрение

Пегас [Pegasus]

Неуловимый крылатый скакун

Среда обитания: лес, луга, холмы, план (верхние планы).

Сокровища: нет.

Крылатые и разумные кони благородной породы, пегасы так же величественны, как и неуловимы. Большинство из них сторонятся дел иных существ, предпочитая жить среди прекрасных пастбищ, парящих островов или на других планах. Другие служат божествам Страны фей и верхних планов, приходя на помощь героям в нужде. В редких случаях пегасы могут подружиться с добродетельными людьми и стать их спутниками и скакунами.

На пегасов охотятся слуги зла, поэтому многие из этих крылатых скакунов бросаются бежать при виде незнакомцев. Бросьте или выберите результат в таблице «Подношения пегасу», чтобы понять, как можно продемонстрировать свои добрые намерения настороженному пегасу.

Подношения пегасу

1к4	Пегас не убежит от того, кто...
1	Несёт снаряжение героя, которому пегас когда-то помог.
2	Предлагает волшебный плод или святую воду из источника.
3	Поёт песню на языке небожителей, друидическом или сильван.
4	Носит одеяние древнего ордена героев.

Пегас [Pegasus]

Большой небожитель, хаотичный добрый

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 59 (7к10 + 21)

Скорость 60 фт., летая 90 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	15	+2	+4	**Тел**	16	+3	+5
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	15	+2	+4	**Хар**	13	+1	+3

Навыки Внимательность +6

Чувства ПВ 16

Языки понимает общий, эльфийский, небожителей и сильван, но не говорит.

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Действия

Копыта. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) дробящего урона + 5 (2к4) урона излучением.

> «Пегасы — любимые скакуны нашего создателя, Кореллона. Увидеть пегаса — благословение, а оседлать его — доказательство любви самих богов.»
>
> — Йоланда, королева Селена

Солар

Солар [Solar]

Ангельский защитник Мультивселенной

Среда обитания: план (верхние планы).

Сокровища: любые.

Солары служат последней линией обороны между невыразимым злом и порядком в Мультивселенной. Они — слуги справедливых божеств и вечных сил добра. Их интересы охватывают все планы, однако они редко вмешиваются в конфликты на мирах Материального плана. Когда же они действуют, то возглавляют целые легионы ангелов и владеют священным оружием, способным низвергнуть самых злобных исчадий.

Солары способны воскрешать мёртвых и часто используют эту силу, чтобы заручиться помощью смертных. Они даруют новые величественные цели тем, кого возвращают к жизни. Солары не навязывают эти предназначения, но верят в потенциал смертных совершать великие деяния.

Солар [Solar]

Большой небожитель (ангел), законопослушный добрый

КД 21 **Инициатива:** +20 (30)

Хиты 297 (22к10 + 176)

Скорость 50 фт., летая 150 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	26	+8	+8	**Лов**	22	+6	+6	**Тел**	26	+8	+8
Инт	25	+7	+7	**Мдр**	25	+7	+7	**Хар**	30	+10	+10

Навыки Внимательность +14

Иммунитет ядовитый, излучение; очарованный, истощённый, испуганный, отравленный

Чувства истинное зрение 120 фт., ПВ 24

Языки все; телепатия 120 фт.

ПО 21 (Опыт 33000; БМ +7)

Особенности

Легендарное сопротивление (4/день). Если солар провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Возвышенное восстановление. Если солар умирает за пределами горы Целестия, то его тело исчезает и он мгновенно получает новое тело, возрождаясь со всеми хитами на горе Целестия.

Божественная осведомлённость. Солар знает, когда слышит ложь.

Сопротивление магии. Солар совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Солар совершает 2 атаки *Летающим мечом.* Он может заменить 1 атаку *Убийственным луком.*

Летающий меч. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +15, досягаемость 10 фт. или дистанция 120 фт. *Попадание:* 22 (4к6 + 8) рубящего урона + 36 (8к8) урона излучением. *Попадание или промах:* меч магически возвращается в руку солара сразу после дальнобойной атаки.

Убийственный лук. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 21, одно видимое существо в пределах 600 фт. *Провал:* если у существа 100 хитов или меньше, то оно погибает. В обратном случае оно получает 24 (4к8 + 6) колющего урона + 36 (8к8) урона излучением.

Использование заклинаний. Солар накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 25):

По желанию: Обнаружение добра и зла

1/день каждое: Общение, Власть над погодой, Рассеивание добра и зла, Высшее воскрешение

Бонусные действия

Божественная помощь (3/день). Солар накладывает заклинание Лечение ран (версия 2 уровня), Малое восстановление или Снятие проклятья, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.*

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3. Сразу после хода другого существа солар может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Солар восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Ослепляющий взгляд.** *Спасбросок Телосложения:* Сл. 25, одно видимое существо в пределах 120 фт. *Провал:* цель ослеплена на 1 минуту. *Успех или провал:* солар не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Сияющая телепортация.** Солар телепортируется на расстояние до 60 фт. в свободное и видимое пространство. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 25, каждое существо в эманации с радиусом 10 фт., исходящей от солара в точке назначения телепортации. *Провал:* 11 (2к10) урона излучением. *Успех:* половина урона.

Эмпиреи небожитель и исчадие наблюдают за космосом в сопровождении рун, похожих на эмпиреи йоты.
Néstor Ossandón Leal
Оригинал

Эмпиреи [Empyreans]

Потомки богов

Среда обитания: любая.

Сокровища: реликвии.

Эмпиреи — порождение божеств. Хотя сами они не являются богами, эмпиреи обладают божественным влиянием и силами, унаследованными от своих небесных родителей. Некоторые из них — почти полубоги, обладающие фантастической мощью и способностью менять жизни смертных. Другие — не более чем воплощённые божественные мысли или мимолётное внимание бессмертных. Независимо от того, являются ли эмпиреи идеализированными существами или отблесками божественности, их внешний вид отражает замысел их творцов. Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Влияние эмпирея», чтобы определить, какие аспекты его наследия проявляются в физической форме.

Влияние эмпирея

1к6	У эмпирея черты, которые...
1	Уравновешены, натуралистичны или напоминают наблюдающие глаза.
2	Яркие, теневые, текучие или изменяются в зависимости от наблюдателя.
3	Успокаивающие и мягкие или вызывают приятные воспоминания.
4	Состоят из несвязанных частей, видимых мыслей или случайных форм.
5	Машиноподобные, невозмутимые, симметричные или вызывают ощущение суда.
6	Мрачные, зловещие, чудовищные или воплощающие страхи наблюдателя.

Эмпирей йота [Empyrean Iota]

Йоты — это мысли, воспоминания или косвенное внимание божеств, воплощённые в форме и наделённые некоторой самостоятельностью. Напоминая парящие глифы, цветные искры, символы божественности или более странные формы, эти существа выступают в роли посланников богов и помощников их слуг. У йот есть собственные знания и личности, хотя зачастую они осведомлены лишь о владениях и желаниях своих создателей.

Эмпирей [Empyrean]

Унаследовавшие божественную мощь, эмпиреи — идеализированные существа в форме людей, обладающие силой богов. Их отношения с создателями могут напоминать узы между родителями и детьми, монархами и вассалами, изобретателями и творениями или любые другие. Существование эмпиреев в корне определяется их покровителями и связью с небожителями верхних планов или исчадиями нижних планов. Тем не менее, эмпиреи обладают свободой воли.

Небесные эмпиреи обычно благородны и стремятся доказать, что достойны своего божественного происхождения. Многие служат своим родителям или поддерживают их идеалы и чемпионов. Эмпиреи-исчадия, напротив, часто становятся ужасными, эгоистичными злодеями, стремящимися завладеть силой своих родителей. Некоторые создают нечестивые армии или правят скрытыми мирами, насмехаясь над истинными богами, в то время как другие пытаются сбежать от проклятых семей.

Эмпирей Йота [Empyrean Iota]

Средний небожитель или исчадие (титан), нейтральный

КД 13 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 22 (5к8)

Скорость 5 фт., летая 30 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	1	-5	-5	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	10	+0	+0
Инт	15	+2	+2	**Мдр**	16	+3	+3	**Хар**	16	+3	+3

Навыки История +4, Проницательность +5, Внимательность +5

Сопротивление дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет лежащий ничком

Чувства истинное зрение 30 фт., ПВ 15

Языки все

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Особенности

Бестелесное перемещение. Эмпирей может перемещаться сквозь существ и объекты, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если оканчивает ход внутри объекта.

Сопротивление магии. Эмпирей совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Потусторонний удар. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +5, досягаемость 5 фт. или дистанция 30 фт. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) урона некротической энергией или излучением (по выбору эмпирея).

Использование заклинаний. Эмпирей накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику:

1/день каждое: Благословение, Малое восстановление (действием)

Бонусные действия

Лечащее слово (1/день). Эмпирей накладывает заклинание Лечащее слово, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.*

> «Однажды я стану богом штормов — буду вести за собой бесчисленных последователей, отвечать на молитвы, изменять целые миры — но до тех пор я делаю, что хочу.»
>
> — Копоха, отпрыск штормов

Эмпирей [Empyrean]

Большое исчадие или небожитель (титан), нейтральный

КД 22 **Инициатива:** +19 (29)

Хиты 346 (21к12 + 210)

Скорость 50 фт., полёт 50 фт. (парит), плавая 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	30	+10	+17	**Лов**	21	+5	+5	**Тел**	30	+10	+10
Инт	21	+5	+5	**Мдр**	22	+6	+13	**Хар**	27	+8	+8

Навыки Проницательность +13, Внимательность +13

Сопротивление дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет некротический, излучение

Чувства истинное зрение 120 фт., ПВ 23

Языки все

ПО 23 (Опыт 50000; БМ +7)

Особенности

Легендарное сопротивление (4/день). Если эмпирей провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Сопротивление магии. Эмпирей совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Эмпирей совершает 2 атаки *Священным оружием* или *Божественным лучом* в любой комбинации.

Священное оружие. *Рукопашная атака:* +17, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 31 (6к6 + 10) урона силовым полем и цель ошеломлена до начала следующего хода эмпирея. Цель может выбрать не быть ошеломлённой, но в этом случае она получает дополнительно 21 урона силовым полем, который игнорирует сопротивление или иммунитет.

Божественный луч. *Дальнобойная атака:* +15, дистанция 600 фт. *Попадание:* 35 (6к8 + 8) урона некротической энергией или излучением (по выбору эмпирея).

Использование заклинаний. Эмпирей накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 23):

По желанию: Умиротворение, Высшее восстановление, Бесследное передвижение, Подводное дыхание

1/день каждое: Общение, Рассеивание добра и зла, Уход в иной план

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3. Сразу после хода другого существа эмпирей может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Эмпирей восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Поддержка.** Эмпирей получает 10 временных хитов, а эмпирей и каждый союзник в пределах 30 футов от него получают преимущество на Тесты к20 до конца следующего хода эмпирея. Эмпирей не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода
- **Взрыв славы.** *Спасбросок Телосложения:* Сл. 23, каждое существо в эманации с радиусом 30 фт., исходящей от эмпирея. *Провал:* 27 (6к8) урона силовым полем и цель ложится ничком. *Успех:* половина урона. *Провал или успех:* эмпирей не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Кара.** Эмпирей совершает атаку *Божественным лучом.*

Сфинксы [Sphinxes]

Собиратели и хранители тайн

Среда обитания: пустыня, план (верхние планы).

Сокровища: магия.

Сфинксы охраняют тайны Мультивселенной. Сотворённые из духов мудрецов и исследователей, сфинксы знают силу истины и важность её сохранения. Они делятся своей мудростью только с теми, кто докажет свою мудрость или пройдёт испытания на достойность, такие как загадки или сражения с опасными зверями. На протяжении своего существования сфинксы могут менять облик по мере того, как обретают более тонкое понимание загадок космоса.

Сфинкс чудес [Sphinx of Wonder]

Сфинкс чудес покрыт ярким оперением и по размеру сопоставим с котёнком. Новый сфинкс чудес появляется каждый раз, когда на Материальном плане рождается уникальная идея. Каждый такой сфинкс увлечён определённым типом истории или областью знаний и стремится узнать о своей теме всё возможное. На его лбу сияет уникальный символ, намекающий на ту область знаний, которая его пленила. Иногда сфинкс чудес заключает связь со смертным учёным и помогает ему в исследованиях.

Сфинкс тайн [Sphinx of Secrets]

Сфинксы тайн обычно связаны с местом великой магии или знаний. Однако эти бессмертные существа часто переживают подобные места и могут охранять их руины, продолжая собственные исследования. Сфинксы тайн яростно защищают свои жилища и наработки.

Сфинкс чудес [Sphinx of Wonder]

Маленький небожитель, законопослушный добрый

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 24 (7к4 + 7)

Скорость 20 фт., летая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	6	-2	-2	**Лов**	17	+3	+3	**Тел**	13	+1	+1
Инт	15	+2	+2	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	11	+0	+0

Навыки Аркана +4, Религия +4, Скрытность +6

Сопротивление некротический, психическая энергия, излучение

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 11

Языки небесный, общий

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Особенности

Сопротивление магии. Сфинкс совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Разрывание. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) режущего урона и 7 (2к6) урона излучением.

Бонусные действия

Всплеск изобретательности (2/день). *Триггер:* сфинкс или другое существо в пределах 30 фт. совершает проверку характеристики или спасбросок. *Действие:* сфинкс добавляет 2 к результату броска.

Сфинкс тайн [Sphinx of Secrets]

Большой небожитель, законопослушный нейтральный

КД 16 **Инициатива:** +5 (15)
Хиты 136 (16к10 + 48)
Скорость 40 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	16	+3	+3
Инт	18	+4	+4	**Мдр**	18	+4	+4	**Хар**	18	+4	+4

Навыки История +7, Внимательность +7, Религия +7
Сопротивление некротический, излучение
Иммунитет психоническая энергия; очарованный, испуганный
Чувства истинное зрение 60 фт., ПВ 17
Языки небесный, общий
ПО 8 (Опыт 3900; БМ +3)

Особенности

Непостижимый. Магия не может наблюдать за сфинксом удалённо или читать его мысли без его разрешения. Проверки Мудрости (Проницательность), направленные на выяснение его намерений или искренности, совершаются с помехой.

Сопротивление магии. Сфинкс совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Сфинкс совершает 3 атаки *Когтями*. Он может заменить 1 атаку применением *Проклятьем загадки*.

Когти. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) рубящего урона + 7 (2к6) урона излучением.

Проклятье загадки. *Спасбросок Интеллекта:* Сл. 15, одно видимое существо в пределах 60 фт. *Провал:* 21 (6к6) урона психической энергией и цель проклята загадкой. Проклятая цель получает помеху на проверки характеристик и броски атаки. Кроме того, если она совершает действие магия, то должна преуспеть в спаброске Интеллекта со Сл. 15, иначе это действие будет потрачено впустую. Проклятая цель может действием изучение совершить проверку Интеллекта со Сл. 15, чтобы разгадать загадку и снять проклятье при успехе. Проклятье прекращается досрочно, если сфинкс проклинает другую цель.

Использование заклинаний. Сфинкс накладывает одно из следующих заклинаний без компонентов, используя Интеллект, как заклинательную характеристику (Сл. 15):

По желанию: Обнаружение магии, Опознание, Фокусы

1/день каждое: Поиск объекта, Снятие проклятья

Сфинкс знаний [Sphinx of Lore]

Каждый сфинкс знаний хранит великую тайну и охраняет её любой ценой. Эта истина может быть древним текстом, магической головоломкой или путём в иной мир. Такие сфинксы могут обрести славу мудрецов или оракулов, но обычно они живут вдали от цивилизации.

Сфинкс доблести [Sphinx of Valor]

Сфинксы доблести охраняют секреты, способные изменить мир или представляющие опасность — свидетельства странных истин, смертельные артефакты и вещи, которым не место в бытие. Они обитают в сокрытых магических местах и ставят свой долг выше жизни смертных. Если им угрожают, то сфинксы доблести защищают свою ношу с помощью сверхъестественно усиленного рёва и яростных ударов.

«Кругла она, но плоска, как доска
Для звериных владык, как алтарь, близка
Самоцвет в черном бархате, жемчуг морей
Неизменность хранит, много ликов имея»
— Загадка горы Белый шлейф
Ответ: луна

Hazem Ameen
Оригинал

Сфинкс знаний [Sphinx of Lore]

Большой небожитель, законопослушный нейтральный

КД 17 **Инициатива:** +10 (20)
Хиты 170 (20к10 + 60)
Скорость 40 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	16	+3	+3
Инт	18	+4	+4	**Мдр**	18	+4	+4	**Хар**	18	+4	+4

Навыки Аркана +12, История +12, Внимательность +8, Религия +12
Сопротивление некротический, излучение
Иммунитет психическая энергия; очарованный, испуганный
Чувства истинное зрение 120 фт., ПВ 18
Языки небесный, общий
ПО 11 (Опыт 7200 или 8400 в логове; БМ +4)

Особенности

Непостижимый. Магия не может наблюдать за сфинксом удалённо или читать его мысли без его разрешения. Проверки Мудрости (Проницательность), направленные на выяснение его намерений или искренности, совершаются с помехой.

Легендарное сопротивление (3/день или 4/день в логове). Если сфинкс провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Действия

Мультиатака. Сфинкс совершает 3 атаки *Когтями.*

Когти. *Рукопашная атака:* +8, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 14 (3к6 + 4) рубящего урона.

Раздирающий разум рёв (перезарядка 5-6). *Спасбросок Мудрости:* Сл. 16, каждый враг в эманации с радиусом 300 фт., исходящей от сфинкса. *Провал:* 35 (10к6) урона психической энергией и цель недееспособна до начала следующего хода.

Использование заклинаний. Сфинкс накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Интеллект, как заклинательную характеристику (Сл. 16):

По желанию: Обнаружение магии, Опознание, Волшебная рука, Малая иллюзия, Фокусы

1/день каждое: Рассеивание магии, Знание легенд, Поиск объекта, Уход в иной план, Снятие проклятья, Языки

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа сфинкс может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Сфинкс восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Арканная охота.** Сфинкс может телепортироваться на расстояние до 30 фт. в свободное и видимое пространство и совершает 1 атаку *Когтями.*
- **Тяжесть лет.** *Спасбросок Телосложения:* Сл. 16, одно видимое существо в пределах 120 фт. *Провал:* цель получает 1 степень истощения. Пока у цели есть эти степени истощения, она выглядит на 3к10 лет старше. *Провал или успех:* сфинкс не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.

Логова сфинксов

Сфинксы обычно обитают в местах, хранящих великое знание или магию пророчеств.

Местность с логовом сфинкса знаний или доблести искажается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Дальнее зрение. В своём логове сфинкс может накладывать заклинание Подсматривание без компонентов заклинания, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.* При таком накладывании дальность заклинания 1 миля.

Тлеющий туман. Каждый раз, когда сфинкс или кто-то из его союзников совершает действие изучение в пределах 1 мили от логова, то он добавляет 1к6 к результату любой проверки в рамках этого действия.

Если сфинкс умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются.

Hazem Ameen
Оригинал

Сфинкс доблести [Sphinx of Valor]

Большой небожитель, законопослушный нейтральный

КД 17 **Инициатива:** +12 (22)

Хиты 199 (19к10 + 95)

Скорость 40 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	22	+6	+6	**Лов**	10	+0	+6	**Тел**	20	+5	+11
Инт	16	+3	+9	**Мдр**	23	+6	+12	**Хар**	18	+4	+4

Навыки Аркана +9, Внимательность +12, Религия +15

Сопротивление некротический, излучение

Иммунитет псионическая энергия; очарованный, испуганный

Чувства истинное зрение 120 фт., ПВ 22

Языки небесный, общий

ПО 17 (Опыт 18000 или 20000 в логове; БМ +6)

Особенности

Непостижимый. Магия не может наблюдать за сфинксом удалённо или читать его мысли без его разрешения. Проверки Мудрости (Проницательность), направленные на выяснение его намерений или искренности, совершаются с помехой.

Легендарное сопротивление (3/день или 4/день в логове). Если сфинкс провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Действия

Мультиатака. Сфинкс совершает 2 атаки *Когтями* и применяет *Рык.*

Когти. *Рукопашная атака:* +12, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 20 (4к6 + 6) рубящего урона.

Использование заклинаний. Сфинкс накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 20):

По желанию: Обнаружение добра и зла, Чудотворство

1/день каждое: Обнаружение магии, Рассеивание магии, Высшее восстановление, Пир героев, Область истины

Рык (3/день). Сфинкс издаёт магический рык. Каждый раз, когда он рычит, рык имеет другой эффект, как описано ниже (последовательность сбрасывается, когда он заканчивает продолжительный отдых):

Первый рык. *Спасбросок Мудрости:* Сл. 20, каждый враг в эманации с радиусом 500 фт., исходящей от сфинкса. *Провал:* цель испугана на 1 минуту.

Второй рык. *Спасбросок Мудрости:* Сл. 20, каждый враг в эманации с радиусом 500 фт., исходящей от сфинкса. *Провал:* цель парализована на 1 минуту.

Третий рык. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 20, каждый враг в эманации с радиусом 500 фт., исходящей от сфинкса. *Провал:* 44 (8к10) урона звуком и цель ложится ничком. *Успех:* половина урона.

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа сфинкс может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Сфинкс восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Арканная охота.** Сфинкс может телепортироваться на расстояние до 30 фт. в свободное и видимое пространство и совершает 1 атаку *Когтями.*
- **Тяжесть лет.** *Спасбросок Телосложения:* Сл. 16, одно видимое существо в пределах 120 фт. *Провал:* цель получает 1 степень истощения. Пока у цели есть эти степени истощения, она выглядит на 3к10 лет старше. *Провал или успех:* сфинкс не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.

Планетар [Planetar]

Большой небожитель (ангел), законопослушный добрый

КД 19 **Инициатива:** +10 (20)

Хиты 262 (21к10 + 147)

Скорость 40 фт., летая 120 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	24	+7	+12	**Лов**	20	+5	+5	**Тел**	24	+7	+12
Инт	19	+4	+4	**Мдр**	22	+6	+11	**Хар**	25	+7	+12

Навыки Внимательность +11

Сопротивление излучением

Иммунитет очарованный, истощённый, испуганный

Чувства истинное зрение 120 фт., ПВ 21

Языки все; телепатия 120 фт.

ПО 16 (Опыт 15000; БМ +5)

Особенности

Возвышенное восстановление. Если планетар умирает за пределами горы Целестия, то его тело исчезает и он мгновенно получает новое тело, возрождаясь со всеми хитами на горах Целестия.

Божественная осведомлённость. Планетар знает, когда слышит ложь.

Сопротивление магии. Планетар совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Планетар совершает 3 атаки *Сияющим мечом* или 2 раза применяет *Святую вспышку*.

Сияющий меч. *Рукопашная атака:* +12, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 14 (2к6 + 7) рубящего урона + 18 (4к8) урона излучением.

Святая вспышка. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 20, каждый враг в сфере с радиусом 20 фт. с центром в видимой точке в пределах 120 фт. *Провал:* 24 (7к6) урона излучением. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Планетар накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 20):

По желанию: Обнаружение добра и зла

1/день каждое: Общение, Власть над погодой, Рассеивание добра и зла, Воскрешение

Бонусные действия

Божественная помощь (2/день). Планетар накладывает заклинание Лечение ран, Невидимость, Малое восстановление или Снятие проклятья, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний*.

Планетар [Planetar]

Воинственный ангел с праведным гневом

Среда обитания: план (верхние планы).

Сокровища: реликвии.

Планетары несут кару добродетельных богов. Эти ангелы врождённо различают правду от лжи и используют магию и благословенное оружие для защиты праведных и искоренения зла по всей Мультивселенной.

Они действуют против подавляющего зла, где только могут, но, чтобы не привлекать внимание нижних планов, предпочитают позволять смертным заниматься делами на Материальном плане. Планетары часто выбирают смертных чемпионов, чтобы противостоять угрозам, с которыми сами не желают сталкиваться напрямую, вмешиваясь лишь при необходимости. Бросьте или выберите результат в таблице «Задания планетара», чтобы определить, с каким злом планетар может поручить героям бороться.

Задания планетара

1к6	Планетар поручает смертному герою...
1	Убедить злодея встретиться с ангелом.
2	Найти близкого человека, которого злодей считает погибшим.
3	Исцелить близкого человека злого правителя.
4	Вдохновить защитников осаждённой святыни.
5	Раздобыть и уничтожить зловещий артефакт.
6	Раскрыть истинное имя дьявола, чтобы изгнать его.

Domenico Cava
Оригинал

Банши [Banshee]

Средняя нежить, хаотичная злая

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 54 (12к8)

Скорость 5 фт., полёт 40 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	1	-5	-5	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	10	+0	+0
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	11	+0	+2	**Хар**	17	+3	+3

Сопротивление дробящий, колющий, рубящий, кислотный, огненный, электрический, звуковой

Иммунитет холодный, некротический, ядовитый; очарованный, истощённый, испуганный, схваченный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, опутанный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки общий, эльфийкий

ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

Особенности

Обнаружение жизни. Банши магически ощущает направление к существам в радиусе 1 мили, если они не конструкты или нежить.

Бестелесное перемещение. Банши может перемещаться сквозь существ и объекты, как если бы они были труднопроходимой местностью. Она получает 5 (1к10) урона силовым полем, если оканчивает ход внутри объекта.

Действия

Мультиатака. Банши совершает 2 атаки *Разлагающим касанием* и использует *Ужасный облик.*

Разлагающее касание. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) урона.

Ужасный облик. *Спасбросок Мудрости:* Сл. 13, видимое существо в пределах 60 футов. *Провал:* цель испугана до начала следующего хода банши. *Успех:* цель имунна к *Ужасному облику* этой банши на 24 часа.

Вопль (1/день). Банши испускает протяжный вопль, если не находится на солнечном свете. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 13, все существа, кроме конструктов и нежити, в пределах 30 футов, которые слышат вопль. *Провал:* если у цели 25 хитов или меньше, то её хиты падают до 0, иначе цель получает 10 (3к6) урона психической энергией.

Нежить

Банши [Banshee]

Глашатай смерти

Среда обитания: любая.

Сокровища: реликвии.

Банши — это духи, охваченные неразрешённой горечью или печалью. Эти легендарные призраки убивают каждого, кто увидит их или услышит их зловещий вопль. Хотя любая измученная душа может обратиться в банши, некоторые эльфийские общины особенно боятся их и верят, что те, кто накапливает или разрушает красоту (природную или иную) рискуют после смерти вернуться в виде банши.

Различные страдания могут привести к появлению баньши. Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Печали банши», чтобы определить, как её мучения влияют на её поведение.

Печали банши

1к6	Мучение побуждает банши...
1	Появляться перед смертью члена семьи.
2	Посещать место, где её казнили.
3	Оплакивать утраченную любовь и бродить по её могиле.
4	Предвещать бедствие или трагедию.
5	Искать возвращения украденного сокровища.
6	Убивать тех, кто красивее, чем она при жизни.

Фамильяр вампира обеспечивает едой порождение вампира.
Katerina Ladon
Оригинал

Место отдыха вампира

1к6	Вампир отдыхает…
1	Среди корней мёртвого дерева.
2	На дне стоячего водоёма.
3	В гробу, наполненном землёй из могилы.
4	В большом сосуде, полном крови или уксуса.
5	В пространстве, доступном только после превращения.
6	Внутри статуи или доспехов.

Фамильяр вампира [Vampire Familiar]

Фамильяры вампиров — это живые люди, служащие вампирам, либо по своей воле, либо под давлением своих бессмертных хозяев. Они направляют смертоносную энергию через своё оружие, выводя из строя ничего не подозревающих жертв и превращая их в беспомощную добычу для своих вампирских господ.

Многие фамильяры стремятся в конечном итоге стать вампирами, в то время как другие находятся под действием магического очарования или служат в рамках какой-либо ужасной сделки. В любом случае такие слуги демонстрируют признаки вампирской скверны — трупную бледность, неестественные рефлексы и следы от многократного кормления их хозяев. Если вампир-хозяин погибает, то фамильяр теряет свои сверхъестественные способности и возвращается к своему исходному состоянию гуманоида.

Вампиры [Vampires]

Кровососущие владыки ночи

Среда обитания: подземье, город.

Сокровища: любые.

Вампиры скрывают свою проклятую, бессмертную сущность, выдавая себя за смертных, чтобы питаться кровью живых. Пока самые молодые вампиры могут быть не более чем кровожадными слугами своих создателей, древнейшие из них обладают невероятной хитростью и контролем над сверхъестественными силами ночи.

Вампиры бездействуют днём, отступая в место отдыха, спрятанные от врагов и палящих солнечных лучей. Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Место отдыха вампира», чтобы вдохновиться при создании мрачного убежища вампира.

Фамильяр вампира [Vampire Familiar]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный злой

КД 15 **Инициатива:** +5 (15)

Хиты 65 (10к8 + 20)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	16	+3	+5	**Тел**	15	+2	+2
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	10	+0	+2	**Хар**	14	+2	+2

Навыки Внимательность +4, Убеждение +4 Скрытность +7

Сопротивление некротический

Иммунитет очарованный (кроме его хозяина вампира)

Снаряжение 10 кинжалов

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 14

Языки общий и один другой язык

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Особенности

Вампирская связь. Пока фамильяр и его хозяин вампир находятся на одном плане, вампир может общаться с фамильяром телепатически, и вампир может воспринимать через чувства фамильяра.

Действия

Мультиатака. Фамильяр совершает 2 атаки *Теневым кинжалом.*

Теневой кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +5, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона + 7 (3к4) урона некротической энергией. Если эта атака снижает хиты цели до 0, то цель становится стабилизированной, но отравлена на 1 час. Пока цель отравлена, она парализована.

Бонусные действия

Бессмертная ловкость. Фамильяр совершает действие рывок или отход.

> «Дорогуша, ты просто восхитителен…»
> — Астарион, порождение вампира

Порождение вампира [Vampire Spawn]

Порождения — это новообращённые вампиры. Они ещё не полностью овладели своими способностями, и многих из них поглощает жажда крови. Такие вампиры могут служить более могущественным вампирам или преследовать собственные порочные цели.

Вампир вестник ночи [Vampire Nightbringer]

Рождённые некротическими ритуалами и на планах, пропитанных негативной энергией, вестники ночи манипулируют тенями и питаются жизненной силой живых существ.

Вампир [Vampire]

Вампиры — устрашающие охотники и манипуляторы. Они используют свои силы, чтобы менять облик и подчинять волю других существ, наводя ужас и питаясь населением поколение за поколением.

Порождение вампира [Vampire Spawn]

Маленькая или средняя нежить, нейтральная злая

КД 16 **Инициатива:** +3 (13)
Хиты 90 (12к8 + 36)
Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	16	+3	+6	**Тел**	16	+3	+3
Инт	11	+0	+0	**Мдр**	10	+0	+3	**Хар**	12	+1	+1

Навыки Внимательность +3, Скрытность +6
Сопротивление некротический
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 13
Языки общий и 1 другой язык
ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Особенности

Паучье лазание. Порождение может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Слабость вампира. Порождение обладает следующими слабостями:

Запрет. Порождение не может войти в жилище без приглашения жильца.

Текущая вода. Порождение получает 20 урона кислотой, если оканчивает ход в текущей воде.

Кол в сердце. Порождение уничтожается, если колющее оружие из дерева вонзить в сердце вампира, пока он недееспособен.

Солнечный свет. Порождение получает 20 урона излучением, если начинает ход в солнечным свете. Находясь в солнечном свете, он совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

Действия

Мультиатака. Порождение совершает 2 атаки *Когтём* и применяет *Укус*.

Коготь. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 8 (2к4 + 3) рубящего урона. Если цель существо с размером средний или меньше, то она схвачена (Сл. освобождения 13) одной из двух рук.

Укус. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 14, одно существо в пределах 5 фт., которое схвачено, опутано, недееспособно или согласно. *Провал:* 5 (1к4 + 3) колющего урона + 10 (3к6) урона некротической энергией. Максимальные хиты цели уменьшаются на количество полученного урона некротической энергией, и порождение восстанавливает столько же хитов.

Бонусные действия

Бессмертная ловкость. Порождение совершает действие рывок или отход.

Вампир вестник ночи [Vampire Nightbringer]

Маленькая или средняя нежить, нейтральная злая

КД 16 **Инициатива:** +4 (14)
Хиты 142 (19к8 + 57)
Скорость 30 фт., летая 30 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	18	+4	+7	**Тел**	16	+3	+3
Инт	13	+1	+1	**Мдр**	14	+2	+5	**Хар**	15	+2	+2

Навыки Внимательность +5, Скрытность +7
Иммунитет некротический, холодный; очарованный, истощённый, испуганный
Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 15
Языки общий и 1 другой язык
ПО 8 (Опыт 3900; БМ +3)

Особенности

Чувствительность к солнечному свету. Вампир получает 10 урона излучением, если начинает ход в солнечным свете. Находясь в солнечном свете, он совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

Действия

Мультиатака. Вампир совершает 1 атаку *Укусом* и 1 атаку *Ударом тени*.

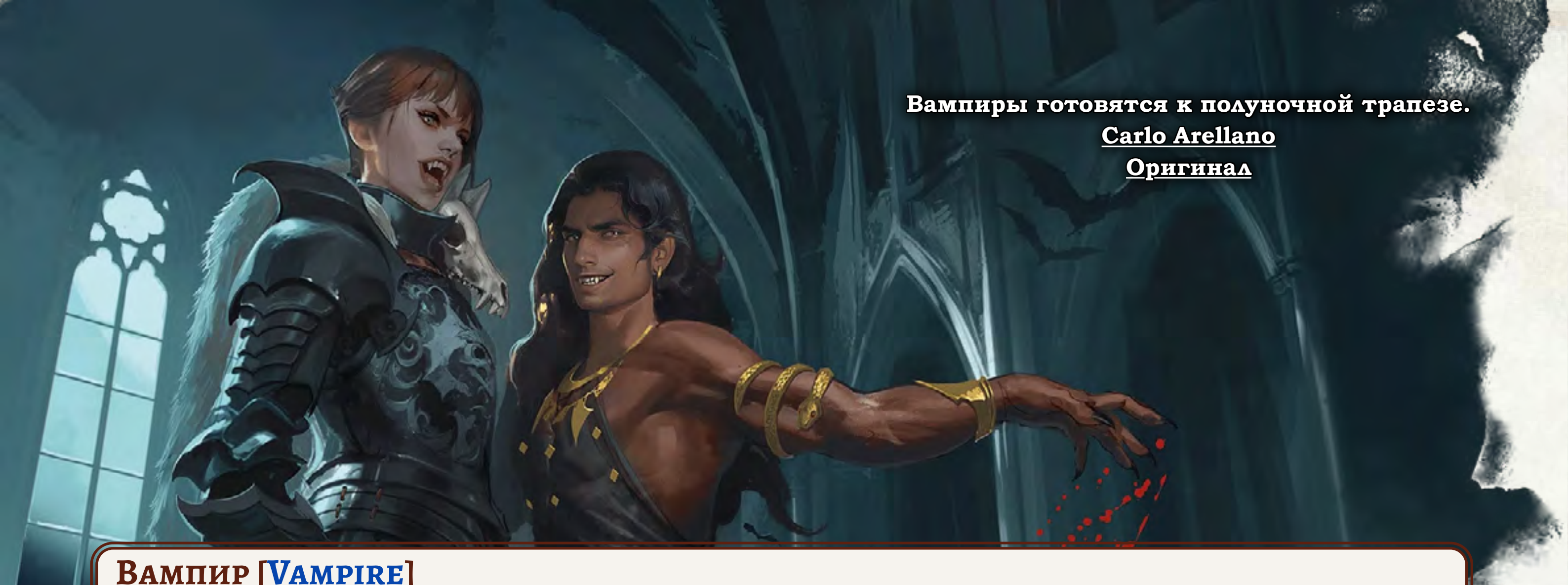
Укус. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) колющего урона + 10 (3к6) урона некротической энергией. Максимальные хиты цели уменьшаются на количество полученного урона некротической энергией, и вампир восстанавливает столько же хитов.

Удар тени. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) рубящего урона + 14 (4к6) урона холодом.

Бонусные действия

Скрытность в тени. В тусклом свете или тьме вампир выполняет действие засада.

Вампир вестник ночи



Вампиры готовятся к полуночной трапезе.
Carlo Arellano
Оригинал

Вампир [Vampire]

Маленькая или средняя нежить, нейтральная злая

КД 16 **Инициатива:** +14 (24)
Хиты 195 (23к8 + 92)
Скорость 40 фт., лазая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	18	+4	+9	**Тел**	18	+4	+9
Инт	17	+3	+3	**Мдр**	15	+2	+7	**Хар**	18	+4	+9

Навыки Внимательность +7, Скрытность +9
Сопротивление некротический
Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 17
Языки общий и 2 других языка
ПО 13 (Опыт 10000 или 11500 в логове; БМ +5)

Особенности

Легендарное сопротивление (3/день или 4/день в логове). Если вампир провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Туманный побег. Если хиты вампира опускаются до 0 за пределами места отдыха, то он применяет *Превращение*, чтобы стать туманом (действие не требуется). Если он не может применить *Превращение*, то вампир уничтожается.

Пока у вампира в форме тумана 0 хитов, он не может вернуться в форму вампира, и обязан вернуться в место отдыха в течение 2 часов, иначе будет уничтожен. Достигнув места отдыха, он принимает форму вампира, оказывается парализованным, пока не восстановит хоть сколько-нибудь хитов, и восстанавливает 1 хит, проведя там 1 час.

Слабость вампира. Вампир обладает следующими слабостями:

Запрет. Вампир не может войти в жилище без приглашения жильца.

Текущая вода. Вампир получает 20 урона кислотой, если оканчивает ход в текущей воде.

Кол в сердце. Вампир парализован, если колющее оружие из дерева вонзить в сердце вампира, пока он недееспособен и в своём месте отдыха.

Солнечный свет. Вампир получает 20 урона излучением, если начинает ход в солнечным свете. Находясь в солнечном свете, он совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

Действия

Мультиатака (в форме вампира). Вампир совершает 2 атаки *Могильным ударом* и применяет *Укус*.

Могильный удар (в форме вампира). *Рукопашная атака:* +9, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) дробящего урона + 7 (2к6) урона некротической энергией. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она схвачена (Сл. освобождения 14) одной из двух рук.

Укус (в форме летучей мыши или вампира). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 17, одно существо в пределах 5 фт., которое схвачено, опутано, недееспособно или согласно. *Провал:* 6 (1к4 + 4) колющего урона + 13 (3к8) урона некротической энергией. Максимальные хиты цели уменьшаются на количество полученного урона некротической энергией, и вампир восстанавливает столько же хитов. Если хиты гуманоида в результате этого урона снижаются до 0, а затем гуманоид оказался погребён, то он воскрешается на следующем закате, как порождение вампира под контролем вампира.

Бонусные действия

Превращение. Если вампир не находится в солнечном свете или в проточной воде, то он превращается в форму крошечной летучей мыши (скорость 5 фт., летая 30 фт.), в форму среднего облака тумана (скорость 5 фт., летая 20 фт. (парит)) или возвращается в свою форму вампира. Всё, что он носит, превращается вместе с ним.

В форме летучей мыши вампир не может говорить. Его игровые параметры, кроме размера и скорости, не изменяются.

В форме тумана вампир не может совершать никаких действий, говорить или манипулировать объектами. Он невесом, может войти в пространство врага и остановиться там. Если воздух может проходить через пространство, то туман может это сделать, но он не может проходить сквозь жидкость. Туман имеет сопротивление ко всем типам урона, кроме урона от солнечного света.

Очарование (перезарядка 5-6). Вампир накладывает заклинание Очарование личности без компонентов заклинания, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 17), а длительность составляет 24 часа. Очарованная цель является согласным существом для *Укуса*, урон от которого не заканчивает заклинание. Когда заклинание заканчивается, цель не знает, что была очарована вампиром.

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа вампир может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Вампир восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Удар бессмертного.** Вампир перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает 1 атаку *Могильным ударом.*
- **Очарование.** Вампир накладывает Приказ без компонентов заклинания, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 17). Вампир не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.

Вампир повелитель тени [Vampire Umbral Lord]

Повелители теней принимают свою связь с тьмой, посвящая себя зловещим силам в обмен на доступ к запретной магии.

Логова вампиров

Вампиры и вампиры повелители тени создают убежища вдали от живых — будь то скрытые в многонаселённых городах или уединённые в руинах, где они обитали при жизни.

Местность с логовом вампира искажается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Дети ночи. Вампир оказывает влияние на животных в пределах своего владения. От заката до рассвета звери с размером средний или меньше в пределах 1 мили от логова очарованы.

Нависшие тени. Тени в радиусе 1 мили от логова будто оживают и движутся. Любое существо (кроме вампира и его союзников) при завершении короткого отдыха в этой области должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл. 15 или не получит никаких эффектов от этого отдыха.

Туманы. Область в пределах 1 мили от логова слабо заслонена постоянным, стелющимся туманом. Вампир и любые выбранные им существа не подвержены эффекту тумана.

Если вампир умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются.

Вампир повелитель тени

Вампир повелитель тени [Vampire Umbral Lord]

Маленькая или средняя нежить, нейтральная злая

КД 16 **Инициатива:** +14 (24)

Хиты 187 (22к8 + 88)

Скорость 40 фт., лазая 40 фт., летая 40 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	20	+5	+10	**Лов**	18	+4	+9	**Тел**	18	+4	+4
Инт	19	+4	+4	**Мдр**	16	+3	+8	**Хар**	21	+5	+10

Навыки Аркана +9, Внимательность +13, Скрытность +9

Имунитет холодный, некротический; очарованный, истощённый

Чувства слепое зрение 120 фт., ПВ 23

Языки общий и 3 других языка

ПО 15 (Опыт 13000 или 15000 в логове; БМ +5)

Особенности

Легендарное сопротивление (3/день или 4/день в логове). Если вампир провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Теневой побег. Если хиты вампира опускаются до 0 за пределами места отдыха, то он телепортируется в место отдыха, если не находится в проточной воде или в солнечном свете. Если он не может телепортироваться, то вампир уничтожается. В месте отдыха он парализован в течении 1 часа, после восстанавливает 1 хит.

Слабость вампира. Вампир обладает следующими слабостями:

Запрет. Вампир не может войти в жилище без приглашения жильца.

Текущая вода. Вампир получает 20 урона кислотой, если оканчивает ход в текущей воде.

Кол в сердце. Вампир парализован, если колющее оружие из дерева вонзить в сердце вампира, пока он недееспособен и в своём месте отдыха.

Солнечный свет. Вампир получает 20 урона излучением, если начинает ход в солнечным свете. Находясь в солнечном свете, он совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

Действия

Мультиатака. Вампир совершает 2 атаки *Могильным ударом* или *Отравляющим лучом* в любой комбинации.

Могильный удар. *Рукопашная атака:* +10, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 9 (1к8 + 5) рубящего урона + 13 (3к8) урона некротической энергией.

Отравляющий луч. *Дальнобойная атака:* +10, дистанция 120 фт. *Попадание:* 16 (2к10 + 5) урона некротической энергией и цель отравлена до начала следующего хода вампира.

Голод Хадара (перезарядка 5-6). Вампир накладывает заклинание Голод Хадара (версия 5 уровня) без компонентов заклинания, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 18).

Бонусные действия

Кровопускание. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 18, одно видимое существо в пределах 30 фт., которое не конструкт или нежить. *Провал:* 14 (4к6) урона некротической энергией. Максимальные хиты цели уменьшаются на количество полученного урона некротической энергией, и вампир восстанавливает столько же хитов.

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа вампир может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Вампир восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Удар тени.** Вампир перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает 1 атаку *Могильным ударом или Отравляющим лучом.*
- **Очарование.** Вампир накладывает Приказ без компонентов заклинания, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 18). Вампир не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.

Блуждающий огонёк [Will-o'-Wisp]

Проводник на пути к гибели

Среда обитания: лес, болото, город.

Сокровища: отсутствуют.

Издалека блуждающие огоньки выглядят как фонари, покачивающиеся в темноте. Сквозь окна заброшенных строений или за поворотами опасных троп эти духи заманивают любопытных в беду. Когда их жертва становится уязвимой, блуждающие огоньки питаются жизненной силой поверженных.

Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Засады блуждающего огонька», чтобы вдохновиться тем, как именно огонёк подвергает жертву опасности.

Засады блуждающего огонька

1к6	Блуждающий огонёк заманивает жертву в...
1	Заброшенное строение, готовое обрушиться.
2	Засаду голодных вурдалаков или вампиров.
3	Зловещее разрушенное место, насылающее проклятие на вошедших.
4	Логово хищника, например, медведя или виверны.
5	Участки с коричневой плесенью или зелёной слизью.
6	Трясину или пруды, покрытые тонким льдом.

Блуждающий огонёк [Will-o'-Wisp]

Крошечная нежить, хаотичная злая

КД 19 **Инициатива:** +9 (19)

Хиты 27 (11к4)

Скорость 5 фт., летая 50 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	1	-5	-5	**Лов**	28	+9	+9	**Тел**	10	+0	+0
Инт	13	+1	+1	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	11	+0	+0

Сопротивление кислотный, холодный, огненный, некротический, дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет электрический, ядовитый; истощённый, схваченный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, опутанный, бессознательный

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 12

Языки общий и один другой язык

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Эфемерность. Огонёк не может носить или держать предметы.

Освещение. Огонёк испускает яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет ещё на 20 футов.

Бестелесное перемещение. Огонёк может перемещаться сквозь существа и объекты, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если оканчивает ход внутри объекта.

Действия

Удар током. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 11 (2к8 + 2) урона электричеством.

Бонусные действия

Поглощение жизни. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 10, одно живое существо, которого огонёк видит в пределах 5 футов и у которого 0 хитов. *Провал:* цель умирает и огонёк восстанавливает 10 (3к6) хитов.

Исчезновение. Огонёк и его свет получают состояние невидимый, пока он концентрируется на этом эффекте. Эффект немедленно оканчивается, как только огонёк совершает бросок атаки или применяет *Поглощение жизни.*

Вурдалаки [Ghasts]

Тираны среди трупов

Среда обитания: болото, подземье, город.

Сокровища: любые.

Вурдалаки — зловонные, неживые трупы, близкие по природе к упырям. Они жаждут пороков, которыми наслаждались при жизни, так же сильно, как и гниющей плоти.

Вурдалак [Ghast]

Вурдалаки часто собирают упырей в стаи, чтобы разорять склепы и похищать сокровища, хранящиеся внутри.

Вурдалак могильщик [Ghast Gravecaller]

Могильщики владеют зловещей магией и разговаривают с трупами. Иногда они выдают себя за личей или вампиров.

Вурдалак могильщик [Ghast Gravecaller]

Средняя нежить, хаотичная злая

КД 16 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 97 (15к8 + 30)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	17	+3	+3	**Тел**	14	+2	+5
Инт	18	+4	+4	**Мдр**	14	+2	+5	**Хар**	8	-1	-1

Иммунитет некротический, ядовитый; очарованный, истощённый, отравленный

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 12

Языки общий, бездны

ПО 6 (Опыт 2300; БМ +3)

Особенности

Вонь. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 13, любое существо, когда начинает свой ход в эманации с радиусом 5 фт., исходящей от вурдалака. *Провал:* цель отравлена до начала своего следующего хода. *Успех:* цель имунна к *Вони* этого вурдалака на 24 часа.

Действия

Мультиатака. Вурдалак совершает 2 атаки *Жутким некрозом.* Он может заменить 1 атаку на атаку *Когтями.*

Коготь. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 13 (3к6 + 3) рубящего урона. Если цель — существо, которое не является нежитью, то парализована до конца своего следующего хода.

Жуткий некроз. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +7, досягаемость 5 фт. или дистанция 120 фт. *Попадание:* 15 (2к10 + 4) урона некротической энергией и цель испугана до начала своего следующего хода.

Использование заклинаний. Вурдалак накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Интеллект, как заклинательную характеристику:

По желанию: Разговор с мёртвыми, Чудотворство

Вурдалак [Ghast]

Средняя нежить, хаотичная злая

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 36 (8к8)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	17	+3	+3	**Тел**	10	+0	+0
Инт	11	+0	+0	**Мдр**	10	+0	+2	**Хар**	8	-1	-1

Сопротивление некротический

Иммунитет ядовитый; очарованный, истощённый, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки общий

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Вонь. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 10, любое существо, когда начинает свой ход в эманации с радиусом 5 фт., исходящей от вурдалака. *Провал:* цель отравлена до начала своего следующего хода. *Успех:* цель имунна к *Вони* этого вурдалака на 24 часа.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона + 9 (2к8) урона некротической энергией.

Коготь. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) рубящего урона. Если цель — существо, которое не является нежитью, то она подвергается следующему эффекту:

Спасбросок Телосложения: Сл. 10. *Провал:* цель парализована до конца своего следующего хода.

Драколич [Dracolich]

Возрождённый дракон-тиран

Среда обитания: любая.

Сокровища: любые.

Самые гнусные драконы стремятся избежать смерти, прибегая к древним тайнам и скверной магии, чтобы превратиться в ужасающих существ, известных как драколичи. Эти бессмертные драконы связывают свои души с драгоценными камнями и магическим образом оживляют свои гниющие трупы. Со временем превращаясь в скелетообразные ужасы, драколичи веками плетут интриги, начатые ещё при жизни, мстят тем, кто поверг их, и следуют злобным целям, которых не могли достичь при жизни.

Драколичи сочетают в себе порочную бессмертность нежити с легендарной силой драконов. Драколич сохраняет своё оружие дыхания, но оно становится обжигающим некротическим зарядом. Эти жуткие существа постепенно отравляют землю рядом со своими логовами и притягивают злобных последователей — обычно это другая нежить или культисты, желающие приобщиться к их чудовищной мощи. Живые драконы всех видов презирают драколичей и стремятся уничтожить их, считая их искажением драконьей магии.

Существует бесчисленное множество нечестивых путей, с помощью которых дракон может стать драколичём. Каким бы способом ни был создан драколич, он выбирает драгоценный камень, который становится якорем его духа и связывает бессмертного дракона с этим миром. Пока драколич находится на том же плане, что и его камень души, он может пережить уничтожение своего физического тела. Его дух отступает в камень и, если тело драколича уничтожено, то в будущем он может вернуть себе жуткую форму. Драколичи часто прячут свои камни души среди значимых сокровищ из своей сокровищницы или в неприметных безделушках. Бросьте к10 или выберите вариант из таблицы «Сосуды камней души драколича», чтобы определить, где скрыт камень души драколича.

Сосуды камней души драколича

1к10	Камень души драколича скрыт в…
1	Сокровищнице другого дракона.
2	Теле слуги или предка.
3	Ядре расплавленной сокровищницы драколича.
4	Испорченном драконьем яйце.
5	Драконьем роге, который герой взял в качестве трофея.
6	Королевской или религиозной реликвии нации.
7	Могущественном магическом предмете.
8	Источнике магических чудес, таком как гигантское дерево или мистический пруд.
9	Хранилище архидьявола, злого бога или иного внепланарного злодея.
10	Оружии, которым был убит драколич.

Логова драколичей

Драколич затаивается в искажённой версии логова, в котором он обитал при жизни.

Местность с логовом драколича искажается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Иссушение души. У существ в пределах 1 мили от логова помеха на спасброски от смерти.

Иссушающий туман. Область в пределах 1 мили от логова слабо заслонена из-за бледного тумана. Каждый раз, когда существо (кроме драколича или его союзников) завершает продолжительный отдых в этой области, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 15 или получит 1 степень истощения.

Если драколич умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются. Эффекты возобновляются, если драколич получает новое тело (см. его особенность *Камень души*).

> «И не останется ничего, кроме разрушенных тронов без правителей. Но мёртвые драконы будут править всем миром...»
>
> — Перевод Летописи грядущих лет от Падшего Саммастера

Драколич [Dracolich]

Огромная или гигантская нежить, законопослушная злая

КД 20 **Инициатива:** +12 (22)

Хиты 225 (18к12 + 108)

Скорость 40 фт., летая 80 фт., копая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	25	+7	+7	**Лов**	10	+0	+6	**Тел**	23	+6	+6
Инт	19	+4	+4	**Мдр**	15	+2	+8	**Хар**	21	+5	+5

Навыки Внимательность +14, Скрытность +6

Иммунитет некротический, ядовитый;

Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 24

Языки общий, драконий

ПО 17 (Опыт 18000 или 20000 в логове; БМ +6)

Особенности

Легендарное сопротивление (4/день или 5/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Подавление жизни. Существа в пределах 60 фт. не могут восстанавливать хиты.

Сопротивление магии. Драколич совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Камень души. У драколича есть магический камень. Если драколича уничтожают, когда камень находится на том же плане, что и он, то драколич получает новое тело через 1к20 дней, восстанавливая все свои хиты и появляясь в радиусе 5 фт. от камня.

Камень — крошечный объект с 20 КД; 50 хитов; и иммунитетом к уронам: некротический, ядовитый и психическая энергия. Камень восстанавливает все свои хиты в конце каждого хода, но превращается в пыль, если его хиты уменьшаются до 0. Если камень уничтожен, то драколич может создать новый 8-часовым ритуалом, используя камень стоимостью 1000+ зм и потратив 5000 зм, которые расходуются на ритуал.

Действия

Мультиатака. Драколич совершает 3 атаки *Разрыванием*. Он может заменить 1 атаку на применение *Использование заклинаний*, чтобы наложить Луч болезни.

Разрывание. *Рукопашная атака:* +13, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 18 (2к10 + 8) рубящего урона + 4 (1к8) урона некротической энергией.

Некротическое дыхание (перезарядка 5-6). *Спасбросок Телосложения:* Сл.20, каждое существо в 60-футовом конусе. *Провал:* 52 (8к12) урона некротической энергией. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Драколич накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 19, +11 к попаданию):

По желанию: Обнаружение магии, Луч болезни (версия 2 уровня)

1/день каждое: Сотворение нежити (версия 8 уровня), Перст смерти

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа драколич может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Драколич восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Пугающее присутствие.** *Спасбросок Мудрости:* Сл. 19, каждое существо в эманации с радиусом 30 фт., исходящей от драколича. *Провал:* 11 (2к10) урона психической энергией и цель испугана до конца её следующего хода. *Провал или успех:* драколич не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Отвратительный луч.** Дракон *Использованием заклинаний* накладывает Луч болезни (версия 2 уровня). Драколич не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода
- **Наскок.** Драколич перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку *Разрыванием*.

Зомби [Zombies]

Неудержимые ожившие трупы

Среда обитания: план (Царство теней), подземье, город.

Сокровища: отсутствуют.

Зомби — это бездумные ожившие мертвецы, нередко ужасающе обезображенные разложением и смертельными ранами. Они служат зловещей силе, наделившей их псевдо-жизнью, — обычно злым некромантам или чудовищным порождениям тьмы. Зомби неудержимы, беспощадны и поразительно выносливы, а их омертвевшая плоть продолжает двигаться даже после тяжких ран. Хоть они и способны подчиняться простым приказам, ими куда сильнее руководят первобытные инстинкты, а не осознанная мысль. Они беспрекословно следуют командам, не ведая усталости, или просто прокладывают путь сквозь врагов, но их легко остановить внезапными препятствиями или непредвиденными обстоятельствами.

Зомби обычно создаются из тел гуманоидов, но останки других существ также могут быть превращены в эту жуткую форму. Подобные чудовищные зомби сохраняют силу, которой обладали при жизни, или даже часть былых сверхъестественных умений, однако используют их хаотично и бессистемно.

Зомби [Zombie]

Зомби гуманоиды нередко служат стражами, слугами или солдатами у злых магов. В редких случаях осквернённая магия способна вызвать массовое воскрешение мёртвых, высвобождая полчища зомби, сеющих ужас среди живых.

Зомби огр [Ogre Zombie]

Зомби огры становятся неутомимыми работниками и бессмертными орудиями войны. Их огромные размеры и мощь помогают им проламывать барьеры, которые способны задержать более мелких зомби.

Зомби бехолдер [Beholder Zombie]

Зомби, воскрешённые из тел бехолдеров, сохраняют часть магических способностей глаз этих созданий. Парящие трупы опираются на свою силу, чтобы сокрушать преграды и парализовывать врагов, позволяя им терзать жертв своими гниющими пастями. Обычно бехолдеры, владеющие магической силой, создают подобных монстров из останков поверженных соперников.

Зомби [Zombie]

Средняя нежить, нейтральная злая

КД 8 **Инициатива:** -2 (8)

Хиты 15 (2к8 + 6)

Скорость 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	13	+1	+1	Лов	6	-2	-2	Тел	16	+3	+3
Инт	3	-4	-4	Мдр	6	-2	+0	Хар	5	-3	-3

Иммунитет ядом; истощённый, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 8

Языки понимает общий и 1 другой язык, но не говорит

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Особенности

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, то зомби совершает спасбросок Телосложения со Сл. 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

Размашистый удар. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к8 + 1) дробящего урона.

Зомби огр [Ogre Zombie]

Большая нежить, нейтральная злая

КД 8 **Инициатива:** -2 (8)

Хиты 85 (9к10 + 36)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+4	Лов	6	-2	-2	Тел	18	+4	+4
Инт	3	-4	-4	Мдр	6	-2	+0	Хар	5	-3	-3

Иммунитет ядом; истощённый, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 8

Языки понимает общий и великаний, но не говорит

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, то зомби совершает спасбросок Телосложения со Сл. 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

Размашистый удар. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) дробящего урона.

«Затем, благодаря впечатляющему раскату молнии, показались фигуры, медленно двигавшиеся к деревне. Сквозь порывы ветра раздался голос: «Мёртвые идут за Марэ д'Тарраскон! Целая армия ходячих мертвецов!»»

— Рассказ «Ночь ходячих мертвецов»

Тифлинг пытается спрятаться среди орды зомби.
Andrey Kuzinskiy
Оригинал

Зомби бехолдер [Beholder Zombie]

Большая нежить, нейтральная злая

КД 15 **Инициатива:** -1 (9)
Хиты 93 (11к10 + 33)
Скорость 5 фт., летая 20 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+2	**Лов**	8	-1	-1	**Тел**	16	+3	+3
Инт	3	-4	-4	**Мдр**	8	-1	+2	**Хар**	5	-3	-3

Иммунитет ядом; истощённый, отравленный, лежащий ничком
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 9
Языки понимает глубинную речь и подземный, но не говорит
ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Особенности

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, то зомби совершает спасбросок Телосложения со Сл. 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

Мультиатака. Зомби 2 раза применяет *Луч из глаза.*

Укус. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 16 (4к6 + 2) колющего урона.

Луч из глаза. Зомби случайным образом выпускает один из следующих магических лучей в видимую цель в пределах 120 футов (бросьте 1к4; перебросьте, если зомби уже применял этот луч в этом ходу):

1. **Луч паралича.** *Спасбросок Телосложения:* Сл. 14. *Провал:* цель парализована на 1 минуту и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая на себе эффект при успехе.
2. **Луч страха.** *Спасбросок Мудрости:* Сл. 14. *Провал:* 13 (3к8) урона психической энергией и цель испугана до конца своего следующего хода.
3. **Луч бессилия.** *Спасбросок Телосложения:* Сл. 14. *Провал:* 10 (3к6) урона некротической энергией и цель отравлена до конца своего следующего хода. Пока цель отравлена она не может восстанавливать хиты. *Успех:* половина урона.
4. **Луч распада.** *Спасбросок Ловкости:* Сл. 14. *Провал:* 27 (5к10) урона силовым полем. Если цель является немагическим объектом или создано магией, 10-футовый куб из нее распадается в пыль. *Успех:* половина урона. *Провал или успех:* Если цель — существо, и этот урон снижает его хиты до 0, то оно распадается в пыль.

Демилич [Demilich]

Что лежит за пределами участи лича?

Среда обитания: любая.

Сокровища: магия.

Демилич — это череп, в котором таится остаток злобной сущности лича. Когда бремя бессмертия становится невыносимым, сознание лича обращается внутрь себя, а тело постепенно разлагается. Однако если его останки потревожить, демилич восстаёт. Обычно демиличи выглядят как черепа, украшенные драгоценными камнями или магическими рунами.

Логова демиличей

Демиличи ревниво охраняют свои логова, полные смертоносных ловушек. Самое известное из них — Гробница ужасов, логово печально знаменитого Ацерерака.

Местность с логовом демилича искажается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Ослабляющий домен. Каждый раз, когда существо (кроме демилича или его союзников) завершает продолжительный отдых в пределах 1 мили от логова, оно должно пройти спасбросок Телосложения со Сл. 20, иначе максимум его хитов будет уменьшен на 1к4. Это снижение длится до тех пор, пока существо не окончит продолжительный отдых за пределами этой области.

Защита от путешествий. Существа не могут телепортироваться или перемещаться между планами, чтобы войти или выйти из логова.

Если демилич умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются.

Демилич [Demilich]

Крошечная нежить, нейтральная злая

КД 20 **Инициатива:** +17 (27)

Хиты 180 (72к4)

Скорость 5 фт., летая 30 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	1	-5	-5	**Лов**	20	+5	+5	**Тел**	10	+0	+6
Инт	20	+5	+11	**Мдр**	17	+3	+9	**Хар**	20	+5	+5

Сопротивление дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет некротический, психическая энергия; очарованный, оглохший, истощённый, испуганный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, ошеломлённый

Чувства истинное зрение 120 фт., ПВ 13

Языки —

ПО 18 (Опыт 20000 или 22000 в логове; БМ +6)

Особенности

Легендарное сопротивление (3/день или 4/день в логове). Если демилич провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Восстановление нежити. Если демилич умирает, то через 1к10 дней он восстанавливается и восстанавливает все свои хиты, если только на его останки не наложено заклинание Желание.

Действия

Мультиатака. Демилич совершает 3 атаки *Некротической вспышкой.*

Некротическая вспышка. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +11, досягаемость 5 фт. или дистанция 120 фт. *Попадание:* 24 (7к6) урона некротической энергией.

Вой (перезарядка 5-6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 19, каждое существо в эманации с радиусом 30 фт., исходящей от демилича. *Провал:* 70 (20к6) урона психической энергией. *Провал или успех:* цель испугана до начала следующего хода демилича.

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа демилич может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Демилич восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Поглощение энергии.** *Спасбросок Телосложения:* Сл. 19, одно видимое существо в пределах 120 фт. *Провал:* Максимальные хиты цели уменьшаются на 14 (4к6). *Провал или успех:* демилич не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Облако пыли.** Демилич перемещается со своей скоростью полета, распыляя могильную пыль. Каждое существо в пределах 5 футов от демилича во время его движения становится целью следующего эффекта. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 19. *Провал:* цель ослеплена до конца следующего хода демилича. *Провал или успех:* демилич не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Некроз.** Демилич совершает 1 атаку *Некротической вспышкой.*

Костяная нага [Bone Naga]

Бессмертный змея, извращаюзая разум

Среда обитания: подземье.

Сокровища: реликвии.

Наги бессмертны, но вовсе не неуязвимы: сильная магия может оборвать их жизнь. Костяные наги представляют собой скелетообразные кошмары, рождённые из останков наг, уничтоженных магией, или из тел тех, кто погиб прежде, чем успел возродиться. Они обретают нежизнь благодаря ритуалам, проводимым культистами, юань-ти и мрачными духами-нагами. Эти неживые наги сохраняют магические способности, подобные тем, что были у них при жизни, и обладают зловещим взглядом, способным очаровывать прочие создания.

Обычно костяные наги подчиняются тем, кто даровал им это посмертное бытие, служа неутомимыми стражами и делясь накопленными при жизни знаниями. Нежизнь искажает их некогда безупречную память, оставляя бреши и обращая многие детали в запутанные загадки.

В редких случаях костяные наги продолжают придерживаться своих прижизненных целей, а не служить иным существам. Чаще всего костяные наги, обладающие свободной волей, — злые создания, возникшие из останков духовных наг, но изредка наги, созданные из охранных наг, сохраняют доброе, хоть и сбивчивое, существование.

Костяная нага [Bone Naga]

Большая нежить, нейтральная злая

КД 15 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 65 (10к10 + 10)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	12	+1	+1
Инт	16	+3	+3	**Мдр**	15	+2	+2	**Хар**	15	+2	+2

Иммунитет ядовитый; очарованный, истощённый, парализованный, отравленный.

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 12

Языки общий и один другой язык

ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Нага совершает 2 атаки *Укусом*. Она может заменить любую атаку на прменение *Змеиного взгляда*.

Укус. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) колющего урона + 7 (2к6) урона некротической энергией.

Зменный взгляд. *Спасбросок Мудрости:* Сл. 13, одно видимое существо в пределах 60 фт. *Провал:* 13 (3к6 + 3) урона психической энергией и цель очарована до начала следующего хода наги.

Использование заклинаний. Нага накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Интеллект, как заклинательную характеристику (Сл. 13):

По желанию: Волшебная рука, Чудотворство

1/день каждое: Приказ, Обнаружение мыслей, Молния

Древний лич и её слуги, вурдалаки могильщики, разрушают реальность с помощью запретной магии.
Viko Menezes
Оригинал

Лич [Lich]

Бессмертный владыка магии

Среда обитания: любая.

Сокровища: магия.

Некоторые зловещие маги совершают запретные ритуалы некромантии, разрывающие связь их душ с телами, чтобы превратиться в личей — повелителей магии и нежити. Сохранив души в скрытых реликвиях, личи управляют собственными трупами, преследуя амбиции, свободные от оков смертности.

Личи обладают исключительной хитростью и магическим могуществом, и используют свою неестественную бессмертность для постижения магических тайн, недоступных в течение одной жизни. Их зловещие цели побуждают их исследовать тайны жизни, мультивселенной, божественности и других, менее постижимых вещей. Пренебрегая жизнями и желаниями смертных, личи готовы на всё ради достижения своих целей.

Возраст и происхождение лича влияет на его внешний облик. Старые личи выглядят как хрупкие скелеты, облачённые в гниющую роскошь забытых империй, в то время как более молодые личи больше напоминают живых существ и носят современную одежду. Многие скрывают себя за иллюзиями идеализированных образов своих смертных форм.

Хотя личи не боятся смерти, они не защищены от разрушительного действия времени. Со временем некоторые из них теряют связь с реальностью и физическим миром, деградируя до состояния демилича.

Сосуды души лича

Процесс превращения в лича сложен, опасен и уникален для каждого, кто стремится к этому. Если ритуал проходит успешно, душа лича привязывается к сосуду души — специально подготовленному магическому хранилищу. Эта реликвия связывает душу лича с миром и сохраняет его, если тело лича будет уничтожено. Убить лича можно только уничтожив его сосуд души. Поэтому лич прилагает все усилия, чтобы скрыть и защитить его.

Сосуды души обычно представляют собой небольшие, искусно сделанные предметы, которые имели значение для лича при жизни. Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Сосуд души лича», чтобы определить, где лич прячет свою душу.

Сосуд души лича

1к8	Сосуд души лича — это...
1	Бутыль или головоломка с начертанными символами.
2	Контракт, сложенный в бумажную фигурку.
3	Первый магический предмет, созданный личем.
4	Полая статуэтка божества или чудовища.
5	Песочные часы, песок в которых застыл во времени.
6	Медальон или перстень с гербом знати.
7	Яйцо с выгравированными рунами.
8	Череп наставника лича.

Логова личей

Личи создают уединённые библиотеки магических знаний и тайные лаборатории в межпланарных бастионах, крепостях с проклятой репутацией или других подобных смертоносных убежищах.

Местность с логовом лича искажается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Всевидение. Пока лич находится в своём логове, он может накладывать заклинание Подсматривание без компонентов заклинания, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.*

Неотвратимое поглощение. Каждый раз, когда гуманоид умирает в пределах 1 мили от логова, его душа немедленно поглощается личём. Гуманоид, чья душа была поглощена таким образом, может быть возвращён к жизни только с помощью заклинаний Истинное воскрешение или Желание.

Если лич умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются. Эффекты возобновляются, если лич получает новое тело (см. его особенность *Сосуд души*).

> «Амбиции могут превратиться в зависимость разума и духа. Из побуждающего огня они превращаются в коварное пламя, которое выжигает мага дотла, оставляя лишь жажду магической мощи.»
>
> — Рудольф ван Рихтен, Руководство ван Рихтена о личах

Лич [Lich]

Средняя нежить (волшебник), нейтральный злой

КД 20 **Инициатива:** +17 (27)

Хиты 315 (42к8 + 126)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	11	+0	+0	**Лов**	16	+3	+10	**Тел**	16	+3	+10
Инт	21	+5	+12	**Мдр**	14	+2	+9	**Хар**	16	+3	+3

Навыки Аркана +19, История +12, Проницательность +9, Внимательность +9

Сопротивление холодный, электрический

Иммунитет некротический, ядовитый; очарованный, истощённый, испуганный, парализованный, отравленный

Снаряжение мешочек с компонентами

Чувства истинное зрение 120 фт., ПВ 19

Языки все

ПО 21 (Опыт 33000 или 41000 в логове; БМ +7)

Особенности

Легендарное сопротивление (4/день или 5/день в логове). Если лич провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Сосуд души. Если лич уничтожен и у него есть сосуд души, то он ворождается через 1к10 дней в свободном пространстве логова лича, восстанавливая все свои хиты.

Действия

Мультиатака. Лич совершает 3 атаки *Потусторонним взрывом* или *Парализующим касанием* в любой комбинации.

Потусторонний взрыв. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +12, досягаемость 5 фт. или дистанция 120 фт. *Попадание:* 31 (4к12 + 5) урона силовым полем.

Парализующие касание. *Рукопашная атака:* +12, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 15 (3к6 + 5) урона холодом и цель парализована до начала следующего хода лича.

Использование заклинаний. Лич накладывает одно из следующих заклинаний, используя Интеллект, как заклинательную характеристику (Сл. 20):

По желанию: Обнаружение магии, Обнаружение мыслей, Рассеивание магии, Огненный шар (версия 5 уровня), Невидимость, Молния (версия 5 уровня), Волшебная рука, Фокусы

2/день каждое: Оживление мертвецов, Переносящая дверь, Уход в иной план

1/день каждое: Цепная молния, Перст смерти, Слово силы: Смерть, Наблюдение

Реакции

Защитная магия. Лич накладывает заклинание Щит или Контрзаклинание в ответ на триггер этого заклинания, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.*

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа лич может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Лич восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Смертельная телепортация.** Лич телепортируется на расстояние до 60 футов в свободное и видимое пространство и каждое существо в пределах 10 футов от покинутого им пространства получает 11 (2к10) урона некротической энергией.
- **Разрушение жизни.** *Спасбросок Телосложения:* Сл. 20, каждое существо, не являющееся нежитью, в эманации с радиусом 20 фт., исходящей от лича. *Провал:* 31 (9к6) урона некротической энергией. *Успех:* половина урона. *Провал или успех:* лич не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Устрашающий взгляд.** Лич накладывает заклинание Ужас, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.* Лич не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.

Brian Valeza
Оригинал

Мумии [Mummies]

Бессмертные древние с вечными амбициями

Среда обитания: болото, пустыня.

Сокровища: реликвии.

Таинственные обряды и могучая вера могут привязать дух к телу, навечно связывая его с останками. Если их место упокоения будет осквернено, то эти существа, известные как мумии, восстают в своих разлагающихся телах, чтобы восстановить святость гробницы и наказать тех, кто нарушил их покой.

Мумии преследуют тех, кто их оскорбил — обычно смертных, осквернивших их усыпальницы, похитивших погребальные сокровища или испортивших места, связанные с их верой. Объятые вечной яростью, эти древние тела идут на всё, чтобы отомстить и восстановить то, что необходимо им для обретения покоя.

Мумия может выглядеть хрупкой, но её тело обладает сверхъестественной силой, а её взгляд способен вселить страх в самые смелые сердца. Те, кому удаётся вырваться из рук мумии, могут оказаться жертвой ужасного проклятия. Жертвы проклятия мумии медленно увядают, их тела разлагаются, пока не превращаются в прах. Это проклятие может быть снято только с помощью заклинания Снятие проклятья или аналогичной магии.

Мумия [Mummy]

Обычные мумии — это останки жрецов, знати или воинов веры, подвергшихся магическим погребальным обрядам. Некоторые сохраняются с помощью обёртывания в льняные бинты или покрытия глиной, другие — благодаря торфяным болотам, льду, магии или иным способам.

Бросьте или выберите результат из таблицы «Воскрешение мумии», чтобы определить, зачем мумия вернулась из мёртвых.

Воскрешение мумии

1к8	Мумия восстаёт, чтобы...
1	Охранять священное место, для защиты которого была создана.
2	Повиноваться зову лорда мумии.
3	Противостоять врагу, который вернулся к жизни.
4	Защитить своих потомков от древней угрозы.
5	Наказать потомков тех, кто её проклял.
6	Вернуть сокровища, похищенные из её склепа.
7	Служить тому, кто произнёс молитву у её гробницы.
8	Убивать каждого, кто взглянет на неё.

«Правило 7: Прежде чем открыть саркофаг — зажги факел».

— Правила выживания в подземельях, Мистер Икс

Мумия [Mummy]

Маленькая или средняя нежить, законопослушная злая

КД 11 **Инициатива:** -1 (9)

Хиты 58 (9к8 + 18)

Скорость 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	8	-1	-1	**Тел**	15	+2	+2
Инт	6	-2	-2	**Мдр**	12	+1	+3	**Хар**	12	+1	+1

Уязвимость огненный

Иммунитет некротический, ядовитый; очарованный, истощённый, испуганный, парализованный, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 11

Языки общий и 2 других языка

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Мумия совершает 2 атаки *Разлагающим кулаком* и применяет *Ужасающий взгляд.*

Разлагающий кулак. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 8 (1к10 + 3) дробящего урона + 10 (3к6) урона некротической энергией. Если цель — существо, то она проклята. Пока цель проклята, она не может восстанавливать хиты, её максимум хитов уменьшается на 10 (3к6) каждые 24 часа и её максимум хитов не возвращается к норме после завершения продолжительного отдыха. Существо умирает и превращается в пыль, если эта атака опускает её хиты до 0.

Ужасающий взгляд. *Спасбросок Мудрости:* Сл. 11, одно видимое существо в пределах 60 фт. *Провал:* цель испугана до конца следующего хода мумии. *Успех:* цель невосприимчива к *Ужасающему взгляду* этой мумии на 24 часа.

Лорд мумия [Mummy Lord]

Те, кто отчаянно стремится избежать смерти, порой заключают ужасные сделки с порочными божествами. Посвятив свои сердца тёмным силам, эти злодеи получают власть над смертью и проклятое бессмертие, которое приковывает их разум и душу к иссохшему трупу. Свободные от забот смертных, лорды мумии преследуют свои навязчивые цели сквозь века.

Большинство лордов обитают среди руин древних дворцов или храмов, где когда-то властвовали. Их вековая вера и связь с силами смерти наделяют их устрашающей магией, которую они используют для сеяния разрушений и оживления нежити.

Сердце лорда мумии олицетворяет сделку, дарующую ему бессмертие. Вместо того чтобы носить его в теле, лорд мумия извлекает и прячет этот проклятый орган. Пока сердце не уничтожено огнём, лорд мумия может возвращаться к нежизни, как бы страшна ни была его гибель.

Лорды мумии обычно поглощены вековыми заговорами. Бросьте 1к8 или выберите результат из таблицы «Заговоры лорда мумии», чтобы определить древний замысел лорда мумии.

Заговоры лорда мумии

1к8	Лорд мумия стремится...
1	Открыть портал в прошлое, когда его власть была на пике.
2	Провести ритуал, который можно попытаться выполнить лишь раз в 800 лет.
3	Вернуть и воскресить тело любимого существа.
4	Вновь завоевать земли, когда-то составлявшие его империю.
5	Найти фрагменты своего утраченного сердца.
6	Заменить своего потомка в качестве правителя королевства.
7	Принести в жертву тысячу душ своему богу в обмен на настоящую жизнь.
8	Превратить народ целой нации в слуг-нежить.

«Свиток содержал гнусный ритуал, чтобы поднять одного из детей Анкхтепота. Я пытался сжечь его, но пламя отказалось тронуть пергамент. Прости меня, но я не могу уничтожить его… и не могу удержаться.»

— Ису, верховный жрец Мухара

Логова лордов мумий

Лорды мумии, как правило, скрываются в руинах мест, где обитали при жизни. Такие места обычно имеют зловещую репутацию или считаются утерянными и забытыми.

Местность с логовом лорда мумии искажается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Проклятая судьба. Когда существо, не являющееся мумией или её союзником, накладывает заклинание школы прорицания в пределах 1 мили от логова, оно должно совершить спасбросок Телосложения со Сл. 15. При провале заклинание рассеивается без эффекта, а действие, бонусное действие или реакция, использованные для накладывания заклинания, считаются потраченными, но любые ресурсы, израсходованные на его наложение, не теряются.

Истощение души. Существа в пределах 1 мили от логова совершают спасброски от смерти с помехой.

Если лорд мумия умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются. Эффекты возобновляются, если лорд мумия получает новое тело (см. его особенность *Восстановление нежити*).

Лорд мумия [Mummy Lord]

Маленькая или средняя нежить (жрец), законопослушная злая

КД 17 **Инициатива:** +10 (20)

Хиты 187 (25к8 + 75)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	17	+3	+3
Инт	11	+0	+5	**Мдр**	19	+4	+9	**Хар**	16	+3	+3

Навыки История +5, Внимательность +9, Религия +5

Уязвимость огненный

Иммунитет некротический, ядовитый; очарованный, истощённый, испуганный, парализованный, отравленный

Чувства истинное зрение 60 фт., ПВ 19

Языки общий и 3 других языка

ПО 15 (Опыт 13000 или 15000 в логове; БМ +5)

Особенности

Легендарное сопротивление (3/день или 4/день в логове). Если мумия провалит спасбросок, то она может вместо этого преуспеть в нём.

Сопротивление магии. Мумия совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Восстановление нежити. Если мумия умирает, то она получает новое тело через 24 часа, если её сердце не повреждено, и воскрешается со всеми своими хитами. Новое тело появляется в свободном пространстве логова мумии. Сердце - крошечный объект с 17 КД, 10 хитов и иммунитетом ко всем типам урона, кроме огненного.

Действия

Мультиатака. Мумия совершает 1 атаку *Разлагающим кулаком* или *Каналом негативной энергии* и применяет *Ужасающий взгляд*.

Разлагающий кулак. *Рукопашная атака:* +9, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 15 (2к10 + 4) дробящего урона + 10 (3к6) урона некротической энергией. Если цель — существо, то она проклята. Пока цель проклята, она не может восстанавливать хиты, её максимум хитов уменьшается на 10 (3к6) каждые 24 часа и она не получает эффектов от завершения продолжительного отдыха. Существо умирает и превращается в пыль, если эта атака опускает её хиты до 0.

Канал негативной энергии. *Дальнобойная атака:* +9, дистанция 60 фт. *Попадание:* 25 (6к6 + 4) урона некротической энергией.

Ужасающий взгляд. *Спасбросок Мудрости:* Сл. 17, одно видимое существо в пределах 60 фт. *Провал:* 25 (6к6 + 4) урона психической энергией и цель парализована до конца следующего хода мумии.

Использование заклинаний. Мумия накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 17, +9 к попаданию):

По желанию: Рассеивание магии, Чудотворство

1/день каждое: Оживление мертвецов, Поражение, Нашествие насекомых (версия 7 уровня)

Реакции

Песчаный вихрь. *Триггер:* по мумии попадают броском атаки. Ответ: мумия добавляет +2 к КД против атаки, что может привести к промаху, и мумия телепортируется на 60 фт. в свободное и видимое пространство. Каждое видимое существо по выбору мумии в пределах 5 фт. от места назначения получает состояние ослеплённый до конца следующего хода мумии.

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа мумия может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Мумия восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Взгляд.** Мумия применяет *Ужасающий взгляд.* Мумия не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Некротический удар.** Мумия совершает 1 атаку *Разлагающим кулаком* или *Каналом негативной энергии.*
- **Жуткий приказ.** Мумия накладывает заклинание Приказ (версия 2 уровня) с той же заклинательной характеристикой, что и в *Использовании заклинаний.* Мумия не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.

Ползающие руки [Crawling Claws]

Отсечённые конечности со злобной волей

Среда обитания: любая.

Сокровища: нет.

Ползающие руки — это отсечённые кисти, движущиеся и действующие по собственной воле убийств. Эти неживые конечности могут ожить из отрубленных рук убийц и злодеев, а зловещие волшебники порой оживляют руки как мерзких слуг. Ползающие руки бывают самых разных форм — от разлагающихся человеческих кистей до свежих лап животных или монстров.

Ползающая рука [Crawling Claw]

Одиночные ползающие руки могут продолжать убийственные серии, начатые ими при жизни. Некоторые без разбора нападают на живых, в то время как другие преследуют конкретных жертв. В редких случаях ползающая рука сеет хаос, пока остальная часть его тела всё ещё жива — при этом исходное существо может даже не знать о преступлениях своей отсечённой руки.

Ползающая рука [Crawling Claw]

Крошечная нежить, нейтральная злая

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 2 (1к4)

Скорость 20 фт., лазая 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	13	+1	+1	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	11	+0	+0
Инт	5	-3	-3	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	4	-3	-3

Иммунитет некротический, ядовитый; очарованный, истощённый, испуганный, недееспособный, отравленный

Чувства слепое зрение 30 фт., ПВ 10

Языки понимает общий, но не говорит

ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Действия

Удар. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 2 урона некротической энергией.

Рой ползающих рук [Swarm of Crawling Claws]

Рои ползающих рук обычно оживляются развращёнными некромантами. Порой эти уродливые рои восстают из братских могил или появляются после трагедий, отказываясь отпустить убийц, запятнавших себя их кровью.

> «Возможно ли, чтобы некое существо, любое живое создание, по своей сути было злым? Подобное утверждение само по себе может способствовать совершению злых поступков. Определяя кого-либо как злого, мы даём им карт-бланш на любые действия, снимая с них вину за злость их слов и зло их рук».
>
> — Ансолм Хаас, Изоляция зла

Brian Valenzuela
Оригинал

Рой ползающих рук [Swarm of Crawling Claws]

Средний рой крошечной нежити, нейтральный злой

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 49 (11к8)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+2	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	11	+0	+0
Инт	5	-3	-3	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	4	-3	-3

Сопротивление дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет некротический, ядовитый; очарованный, истощённый, испуганный, схваченный, недееспособный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, опутанный, ошеломлённый

Чувства слепое зрение 30 фт., ПВ 10

Языки понимает общий, но не говорит

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Особенности

Рой. Рой может занимать пространство другого существа и наоборот. Рой может перемещаться через любое отверстие, достаточно большое для крошечного существа. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Действия

Рой хватающих рук. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 20 (4к8 + 2) урона некротической энергией или 11 (2к8 + 2) урона некротической энергией, если рой окровавлен. Если цель — существо размера средний или меньше, то оно ложится ничком.

Полтергейст [Poltergeist]

Злобный или озорной дух

Среда обитания: подземье, город.

Сокровища: любые.

Полтергейсты — духи, которые сбивают с толку и мучают живых. Обычно они невидимы, но порой предстают бледными образами тех, кем были при жизни. Некоторые из них не осознают собственной смерти и продолжают привычные занятия. Другие же — злобные создания или воплощения расколотых психик, сеющие раздор там, где они обитают.

Полтергейсты телекинетически передвигают предметы в местах своего пребывания. Бросьте или выберите результат из таблицы «Деятельность полтергейста», чтобы узнать, как он досаждает живым.

Деятельность полтергейста

1к8	Чтобы мучить живых, полтергейст…
1	Постоянно возвращает выброшенный предмет.
2	Оставляет отпечатки шагов на вертикальных поверхностях.
3	Издаёт звуки, будто кто-то заперт в стене.
4	Раскладывает содержимое рюкзака по полу.
5	Издевательски управляет трупом или куклой, как марионеткой.
6	Убирает постельное бельё, пока кто-то спит.
7	Втыкает ножи или другое оружие в потолок.
8	Неестественно складывает стопками книги, мебель или столовые приборы.

Полтергейст [Poltergeist]

Маленькая или средняя нежить, хаотичная нейтральная

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 22 (5к8)

Скорость 5 фт., летая 50 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	1	-5	-5	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	11	+0	+0
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	14	+2	+2

Сопротивление кислотный, холодный, огненный, электрический, звуковой, дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет некротический, ядовитый; очарованный, истощённый, схваченный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, опутанный, безсознательный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки общий и 1 другой язык

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Бестелесное перемещение. Полтергейст может перемещаться сквозь существа и объекты, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если оканчивает ход внутри объекта.

Действия

Мультиатака. Полтергейст совершает 1 атаку *Удар предметом* и применяет *Телекинетический толчок.*

Удар предметом. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +4, досягаемость 5 фт. или дистанция 30 фт. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) дробящего урона.

Телекинетический толчок. *Спасбросок Силы:* Сл. 12, одно видимое существо в пределах 30 фт. *Провал:* 9 (2к6 + 2) урона силовым полем и цель толкается на расстояние до 30 фт. от полтергейста.

Бонусные действия

Исчезновение. Полтергейст получает состояние невидимый или снимает его.

Steven Belledin
Оригинал

Привидение [Ghost]

Потерянная и неспокойная душа

Среда обитания: подземье, город.

Сокровища: любые.

Привидения возникают, когда живые существа умирают в состоянии крайних эмоций или оставив важную задачу незавершённой. Эти бестелесные духи обитают в местах, имеющих для них особое значение, задерживаясь там, пока их задачи не будут выполнены или пока их не успокоят.

Привидения обычно выглядят как полупрозрачные образы существ, которыми они были при жизни, хотя некоторые сохраняют следы ран, от которых погибли, или обладают кошмарными искажениями облика. Многие из них резко реагируют на действия, предметы или лица, напоминающие об эмоциональных моментах их жизни. Особенно отчаявшиеся или жаждущие мести призраки могут вселяться в живых, чтобы довести своё дело до конца.

Привидение [Ghost]

Средняя нежить, нейтральная

КД 11 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 45 (10к8)

Скорость 5 фт., летая 40 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	7	-2	-2	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	10	+0	+0
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	17	+3	+3

Сопротивление кислотный, холодный, огненный, электрический, звуковой, дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет некротический, ядовитый; очарованный, истощённый, испуганный, схваченный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, опутанный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 11

Языки общий и 1 другой язык

ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

Особенности

Эфирное зрение. Привидение может видеть на 60 футов в Эфирном плане, когда оно находится на Материальном плане.

Бестелесное перемещение. Привидение может перемещаться сквозь существа и объекты, как если бы они были труднопроходимой местностью. Оно получает 5 (1к10) урона силовым полем, если оканчивает ход внутри объекта.

Действия

Мультиатака. Привидение совершает 2 атаки *Иссушающим касанием.*

Иссушающее касание. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 19 (3к10 + 3) урона некротической энергией.

Эфирность. Привидение накладывает Эфирность без компонентов заклинания, используя Харизму, как заклинательную характеристику. Привидение видно на Материальном плане, находясь на Пограничном эфире и наоборот, но оно не может влиять на что-то на другом плане и никто не может влиять на него с другого плана.

Ужасающий облик. *Спасбросок Мудрости:* Сл. 13, каждое существо в 60-футовом конусе, которое может видеть привидение и не является нежитью. *Провал:* 10 (2к6 + 3) урона психической энергией и цель испугана до начала следующего хода привидения. *Успех:* цель имунна к *Ужасающему облику* этого привидения на 24 часа.

Одержимость (перезарядка 6). *Спасбросок Харизмы:* Сл. 13, один видимый гуманоид в пределах 5 фт. *Провал:* цель одержима привидением; привидение исчезает, цель недееспособна и теряет контроль над своим телом. Теперь привидение контролирует тело, но цель сохраняет осознанность. Привидение не может быть целью какой-либо атаки, заклинания или другого эффекта, за исключением тех, которые специально нацелены на нежить. Статблок привидения тот же самый, за исключением того, что оно использует скорость одержимой цели, а также модификаторы Силы, Ловкости и Телосложения цели.

Одержимость длится до тех пор, пока хиты тела не опустятся до 0 или привидение не покинет его бонусным действием. Когда одержимость заканчивается, привидение появляется в свободном пространстве в пределах 5 фт. от цели, и цель становится имунной к *Одержимости* этого привидения на 24 часа.

Успех: цель становится имунной к *Одержимости* этого привидения на 24 часа.

Призрак [Wraith]

Эссенция зла

Среда обитания: план (Царство теней), подземье.

Сокровища: отсутствуют.

Призраки — это коварные призрачные создания, олицетворяющие злобу и ужас и алчущие живую силу. Они рождаются из душ безжалостных тиранов, мгновений катастрофической муки или осквернённой магии и несут с собой страдания и печаль нежизни. Гуманоиды, погибшие рядом с призраком, рискуют быть порабощёнными этой отвратительной сущностью и восстать в облике спектров, подвластных зловещей воле призрака.

Призраки прячутся в забытых подземельях, проклятых руинах или землях, искажённых влиянием зловещих планов. Эти заколдованные места могут хранить следы трагедий или порочной магии, породивших призраков.

Призрак может появиться из чрезвычайно злой души или другого гибельного влияния. Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Проявления призрака», чтобы найти вдохновение для сущности, которую он воплощает.

Проявления призрака

1к10	Призрак воплощает...
1	Жуткую магию проклятого места.
2	Зло, изгнанное из сердца раскаявшегося злодея.
3	Легендарного злодея, который возрождается раз в столетие.
4	Страх местных жителей перед суеверием или мрачной легендой.
5	Память о трагедии.
6	Нечестивую идею или зловещее знание.
7	Муки одной или нескольких истерзанных душ.
8	Жестокость нечестивого артефакта.
9	Гнусные сны спящего бога.
10	Ненасытную жажду жизни плана, подобного Царству теней или Негативному плану.

Призрак [Wraith]

Маленькая или средняя нежить, нейтральная злая

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 5 фт., летая 60 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	6	-2	-2	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	16	+3	+3
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	15	+2	+2

Сопротивление кислотный, холодный, огненный, дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет некротический, ядовитый; очарованный, истощённый, схваченный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, опутанный, бессознательный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 12

Языки общий и 2 других языка

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Особенности

Бестелесное перемещение. Призрак может перемещаться сквозь существа и объекты, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если оканчивает ход внутри объекта.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, призрак совершает с помехой проверки характеристик и броски атаки.

Действия

Вытягивание жизни. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 21 (4к8 + 3) урона некротической энергией. Если цель — существо, то его максимум хитов уменьшается на количество полученного урона.

Создать спектра. Призрак выбирает труп гуманоида в пределах 10 фт. от себя, который мёртв не более 1 минуты. Душа цели восстаёт, как спектр в пространстве трупа или в ближайшем свободом. Спектр находится под контролем призрака. Призрак может иметь под своим контролем не более 7 спектров одновременно.

Пылающий череп [Flameskull]

Крошечная нежить, нейтральная злая

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 40 (9к4 + 18)

Скорость 5 фт., летая 40 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	1	-5	-5	**Лов**	17	+3	+3	**Тел**	14	+2	+2
Инт	16	+3	+3	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	11	+0	+0

Навыки Аркана +5, Внимательность +2

Иммунитет огненный, некротический, ядовитый; очарованный, истощенный, испуганный, парализованный, отравленный, лежащий ничком

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 12

Языки общий и 1 другой язык

ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

Особенности

Освещение. Череп испускает яркий свет в радиусе 15 фт. и тусклый свет ещё на 15 фт.

Сопротивление магии. Череп совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Восстановление нежити. Если череп умирает, то он восстанавливает все свои хиты в течении 1 часа, если только его останки не окропить святой водой или не наложить заклинание Рассеивание добра и зла.

Действия

Мультиатака. Череп совершает 2 атаки *Огненным лучом.*

Огненный луч. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +5, досягаемость 5 фт. или дистанция 60 фт. *Попадание:* 13 (3к6 + 3) урона огнём.

Использование заклинаний. Череп накладывает одно из следующих заклинаний без соматических и/или материальных компонентов, используя Интеллект, как заклинательную характеристику (Сл. 13):

По желанию: Волшебная рука

2/день: Волшебная стрела (версия 2 уровня)

1/день: Огненный шар

> «Мне никогда не было нужно тепло. Мне никогда не было нужно тело. Моей воли достаточно, а моё дело станет наследием, которое оправдает каждую мою жертву!»
>
> — Трензия, пылающий череп из Подгорья

Brian Valenzuela
Оригинал

Пылающий череп [Flameskull]

Череп, пылающий магической одержимостью

Среда обитания: подземье.

Сокровища: магия.

Пылающие черепа — это летающие черепа, охваченные магическим пламенем и отзвуками магических знаний погибших заклинателей. Они восстают из останков мёртвых волшебников, оживлённых зловещими некромантами, или продолжают существовать благодаря своему неугасимому стремлению к магии. Пылающие черепа могут служить стражами для своих создателей или стремиться завершить начатое при жизни. Они обрушивают на врагов разрушительные заклинания и вспышки огня, накладывая магию почти без использования компонентов.

Пылающие черепа бывают разными: от черепов с человеческими чертами до устрашающих и звероподобных. Цвет их огня варьируется, а само пламя становится ярче, когда они злятся. Бросьте к6 или выберите результат из таблицы «Особенности пылающего черепа», чтобы добавить индивидуальности.

Особенности пылающего черепа

1к6	У пылающего черепа...
1	Магические диаграммы, выгравированные на поверхности.
2	Пламя образует драматичные черты, рога или волосы.
3	Расколотые части, летающие в унисон.
4	Железная пластина, прикрученная к челюсти.
5	Смертельная черепно-мозговая травма.
6	Неровные звериные зубы.

За обычным ревенантом следует ревенант кладбище.
Cristi Balanescu
Оригинал

Ревенанты [Revenants]

Месть из могилы

Среда обитания: лес, болото, город.

Сокровища: любые.

Одержимые духи, жаждущие мести, ревенанты захватывают трупы и другие материалы, чтобы вершить правосудие или излить ярость на тех, кто причинил им зло. Ревенанты отказываются обрести покой, пока не уничтожат тех, кого хотят наказать. Если их тела будут уничтожены, ревенанты находят новые формы и продолжают свои беспощадные поиски.

Ревенант [Revenant]

Тела, которыми ревеннаты владели при жизни, становятся одержимыми ими, чтобы преследовать своих убийц. Если их тела уничтожены, то они ищут новое тело для одержимости. Оно постепенно изменяются, становясь похожими на изначальные облики ревенантов.

Ревенант кладбище [Graveyard Revenant]

Ревенанты кладбища овладевают десятками тел, сливаясь в уродливые массы. Они мстят тем, кто ответственен за массовые смерти, или организациям, безжалостно разрушающим жизни.

Ревенант [Revenant]

Средняя нежить, нейтральная

КД 13 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 127 (15к8 + 60)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+7	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	18	+4	+7
Инт	13	+1	+1	**Мдр**	16	+3	+6	**Хар**	18	+4	+7

Сопротивление некротический, психический

Иммунитет ядовитый; истощённый, испуганный, парализованный, отравленный, ошеломлённый

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 13

Языки общий и 1 другой язык

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Особенности

Регенерация. Ревенант восстанавливает 10 хитов в начале каждого своего хода. Если ревенант получает урон огнём или излучением, то эта особенность не действует на его следующем ходу. Тело ревенанта уничтожается, если он начинает свой ход с 0 хитов и не регенерирует.

Восстановление нежити. Если ревенант умирает, то возрождается через 24 часа в другом теле, если только на его тело не наложено заклинание Рассеивание добра и зла. Если ревенант возрождается, то он оживляет труп гуманоида в другом месте на том же плане; он выглядит иначе, но у него тотже статблок и полное количество хитов.

Действия

Мультиатака. Ревенант совершает 2 атаки *Ударом* и применяет *Мстительный взгляд*.

Удар. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) урона некротической энергией.

Мстительный взгляд. *Спасбросок Мудрости:* Сл. 15, одно видимое существо в пределах 30 фт. *Провал:* цель испугана и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая действие эффекта на себе при успехе. Через 1 минуту спасбросок автоматически преуспевает. Если испуганная цель проклята ревенантом (см. *Клятва мести*), то цель также парализована, пока действует эффект.

Бонусные действия

Клятва мести (1/день). Ревенант проклинает одно видимое существо в пределах 30 фт. Ревенант знает расстояние и направление до проклятой цели, даже если она находится на другом плане. Проклятие прекращается на цели, если ревенант применяет это бонусное действие на другом существе.

Ревенант обитель

Ревенант обитель [Haunting Revenant]

Некоторые ревенанты захватывают руины и покинутые места, связанные с их смертью — такие как заброшенные здания, разбитые корабли или свалки. Эти ревенанты прячутся на виду, выжидая, пока враг подойдёт ближе, после чего ловят жертву внутри своих массивных тел. Те, кто оказывается внутри ревенанта, могут быть избиты ожившей мебелью или более жуткими воплощениями ненависти ревенанта.

Места, где обитает ревенант обитель, быстро приобретают зловещую репутацию.

Ревенант кладбище [Graveyard Revenant]

Огромная нежить, нейтральная

КД 14 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 161 (14к12 + 70)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	20	+5	+8	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	20	+5	+8
Инт	13	+1	+1	**Мдр**	16	+3	+6	**Хар**	18	+4	+7

Сопротивление некротический, психический

Иммунитет ядовитый; очарованный, истощённый, испуганный, парализованный, отравленный, окаменевший, ошеломлённый, недееспособный

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 13

Языки общий и 2 других языка

ПО 7 (Опыт 2900; БМ +3)

Особенности

Восстановление нежити. Если ревенант умирает, то возрождается через 24 часа, если только на его останки не наложено заклинание Рассеивание добра и зла. Если ревенант возрождается, то он оживляет другую группу трупов в другом месте на том же плане; он выглядит иначе, но у него тотже статблок и полное количество хитов.

Действия

Мультиатака. Ревенант совершает 2 атаки *Удушением*.

Удушение. *Рукопашная атака:* +8, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 10 (1к10 + 5) дробящего урона + 10 (3к6) урона некротической энергией. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она схвачена (Сл. освобождения 15). Пока цель схвачена, она испытывает удушье. Ревенант может схватить таким образом до 2 целей.

Преследующий взгляд (перезарядка 5-6). *Спасбросок Мудрости:* Сл. 15, каждое существо в эманации с радиусом 30 фт., исходящей от ревенанта. *Провал:* цель парализована и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая действие эффекта на себе при успехе. Через 1 минуту спасбросок автоматически преуспевает.

Ревенант обитель [Haunting Revenant]

Громадная нежить, нейтральная

КД 20 **Инициатива:** +5 (15)

Хиты 203 (14к20 + 56)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	20	+5	+5	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	18	+4	+8
Инт	16	+3	+3	**Мдр**	18	+4	+8	**Хар**	20	+5	+5

Сопротивление некротический, психический

Иммунитет ядовитый; очарованный, истощённый, испуганный, схваченный, парализованный, отравленный, окаменевший, лежащий ничокм, опутанный, недееспособный

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 13

Языки общий и 2 других языка

ПО 10 (Опыт 5900; БМ +4)

Особенности

Зона преследования. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 17, любое существо в пространстве ревенанта, когда накладывает заклинание. *Провал:* заклинание проваливается и не применяется.

Восстановление нежити. Если ревенант умирает, то возрождается через 24 часа, если только на его останки не наложено заклинание Рассеивание добра и зла. Если ревенант возрождается, то он оживляет другой громадный объект или сооружение в другом месте на том же плане; он выглядит иначе, но у него тотже статблок и полное количество хитов.

Действия

Мультиатака. Ревенант совершает 2 атаки *Удар объёктом* и применяет *Приглашение.*

Удар объектом. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +9 (с преимуществом, если цель находится в пространстве ревенанта), досягаемость 10 фт. или дистанция 30/90 фт. *Попадание:* 27 (5к8 + 5) дробящего урона.

Приглашение. *Спасбросок Харизмы:* Сл. 17, каждое существо в 60-футовом конусе. *Провал:* цель телепортируется внутрь пространства ревенанта и проглатывается. Пока существо проглочено оно получает полное укрытие от атак и других эффектов снаружи.

Хотя у ревенанта есть хиты, но проглоченное существо может покинуть пространство ревенанта только с помощью магии, позволяющей путешествовать между планами. Например, заклинание Уход в иной план.

Рыцари смерти [Death Knights]

Нечестивые командиры легионов мертвецов

Среда обитания: любая.

Сокровища: вооружение.

Рыцари смерти — это чемпионы зла, облачённые в доспехи полководцы-скелеты. Объединяя разрушительное боевое мастерство и кощунственную магию, эти неумирающие тираны возглавляют нечестивые легионы против живых или предаются мрачным размышлениям в проклятых цитаделях. Каждый рыцарь смерти преследуем трагедией и бесчестием в прошлом, которое толкает его на всё более чудовищные злодеяния.

Рыцарь смерти претендент [Death Knight Aspirant]

Когда лидер злобного ордена восстаёт как рыцарь смерти, его порочные последователи могут присоединиться к нему в проклятом существовании в роли претендентов на звание рыцаря смерти. Эти последователи обладают частью силы своего повелителя и служат ему так же, как и при жизни, покорно исполняя приказы рыцаря смерти и становясь вестниками его ужасной воли.

Рыцарь смерти [Death Knight]

Рыцари смерти — смертоносные бойцы и властные командиры с мрачным прошлым. Некоторые стремятся положить конец проклятиям, обрекшим их на нежизнь, но их эгоистичные души навеки приковывают их к судьбе. Другие, такие как печально известный рыцарь смерти лорд Сот, веками томятся в мрачных руинах, пробуждаясь лишь тогда, когда что-то вновь зажигает в них их неумирающее зло.

Рыцарь смерти [Death Knight]

Маленькая или средняя нежить, хаотичная злая

КД 20 **Инициатива:** +12 (22)

Хиты 199 (21к8 + 105)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	20	+5	+5	**Лов**	11	+0	+6	**Тел**	20	+5	+5
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	16	+3	+9	**Хар**	18	+4	+4

Иммунитет некротический, ядовитый; истощенный, испуганный, отравленный

Чувства слепое зрение 120 фт., ПВ 13

Языки общий, бездны

ПО 17 (Опыт 18000; БМ +6)

Особенности

Легендарное сопротивление (3/день). Если рыцарь провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Сопротивление магии. Рыцарь совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Маршал нежити. Нежить по выбору рыцаря (исключая его самого) в эманации с радиусом 60 фт., исходящей от рыцаря, получает преимущество в бросках атаки и спасбросках. Особенность недействительна, если рыцарь недееспособен.

Восстановление нежити. Если рыцарь умирает до искупления своего зла, то он получает новое тело через 1к10 дней, воскрешаясь со всеми своими хитами. Новое тело появляется в значимом для рыцаря смерти месте.

Действия

Мультиатака. Рыцарь совершает 3 атаки *Жутким клинком.*

Жуткий клинок. *Рукопашная атака:* +11, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) рубящего урона + 13 (3к8) урона некротической энергией.

Сгусток адского пламени (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 18, каждое существо в сфере с радиусом 20 фт. с центром в видимой точке в пределах 120 фт. *Провал:* 35 (10к6) урона огнём + 35 (10к6) урона некротической энергией. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Рыцарь накладывает одно из следующих заклинаний, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 18):

По желанию: Приказ, Призрачный скакун

2/день каждое: Разрушительная волна (некротический), Рассеивание магии

Реакции

Парирование. *Триггер:* по рыцарю попадает рукопашная атака, пока он держит в руках оружие. *Ответ:* рыцарь добавляет +6 к КД против этой атаки, что может привести к промаху.

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3. Сразу после хода другого существа рыцарь может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Рыцарь восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Жуткая власть.** Рыцарь смерти применяет *Использование заклинаний*, чтобы наложить заклинание Приказ. Рыцарь не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Слово ужаса.** *Спасбросок Телосложения:* Сл. 18, одно видимое существо в пределах 120 фт. *Провал:* 17 (5к6) некротического урона и максимум хитов цели уменьшается на величину полученного урона. *Провал или успех:* Рыцарь не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Выпад.** Рыцарь смерти перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает 1 атаку *Жутким клинком.*

Рыцарь смерти претендент [Death Knight Aspirant]

Маленькая или средняя нежить, хаотичная злая

КД 20 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 178 (21к8 + 84)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	20	+5	+5	**Лов**	10	+0	+4	**Тел**	18	+4	+4
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	12	+1	+5	**Хар**	16	+3	+3

Иммунитет некротический, ядовитый; истощённый, испуганный, отравленный

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 11

Языки общий, бездны

ПО 11 (Опыт 7200; БМ +4)

Особенности

Сопротивление магии. Рыцарь совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Маршал нежити. Нежить по выбору кандидата (исключая его самого) в эманации с радиусом 60 фт., исходящей от рыцаря, получает преимущество в бросках атаки и спасбросках. Особенность недействительна, если рыцарь недееспособен.

Действия

Мультиатака. Рыцарь совершает 3 атаки *Жутким клинком.*

Жуткий клинок. *Рукопашная атака:* +9, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) рубящего урона + 10 (3к6) урона некротической энергией.

Сгусток адского пламени (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 15, каждое существо в сфере с радиусом 20 фт. с центром в видимой точке в пределах 120 фт. *Провал:* 21 (6к6) урона огнём + 21 (6к6) урона некротической энергией. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Рыцарь накладывает одно из следующих заклинаний, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 15):

По желанию: Призрачный скакун

1/день каждое: Разрушительная волна (урон некротической энергией), Рассеивание магии

Реакции

Парирование. *Триггер:* по рыцарю попадает рукопашная атака, пока он держит в руках оружие. *Ответ:* рыцарь добавляет +4 к КД против этой атаки, что может привести к промаху.

Скелеты [Skeletons]

Окостеневшее зло

Среда обитания: план (Царство теней), подземье, город.

Сокровища: отсутствуют.

Скелеты восстают по велению некромантов и злобных духов. Будь то останки древних покойников или свежие кости, скреплённые мрачными замыслами, они беспрестанно трудятся на тех, кто их оживил, часто выступая в роли часовых, солдат или рабочих. Лишь изредка скелеты оживают без получения чётких приказов. В таких случаях бросьте кубик или выберите результат из таблицы «Поведение скелета», чтобы определить поведение бесцельно блуждающего скелета.

Поведение скелета

1к6	Предоставленный самому себе скелет...
1	Доставляет блюда с едой или давно истлевшую переписку в склеп своему покойному хозяину.
2	Без конца тренируется в бою с другими скелетами, хотя его тело уже рассыпается в прах.
3	Подражает развлечениям, знакомым при жизни: играет, танцует или читает.
4	Повторяет привычные занятия — убирается, готовит, добывает руду или молится.
5	Вновь переживает свои последние мгновения.
6	По-прежнему стоит на посту, который когда-то охранял.

Скелет боевого коня [Warhorse Skeleton]

Скелеты боевых коней — это покорные, наделённые потусторонней силой скакуны, на которых всё ещё видны тленные остатки сбруи, оставшейся от прошлой жизни. Часто они несут на спине мёртвых всадников, бывших их хозяевами.

Скелет [Skeleton]

Скелеты — это ожившие кости гуманоидов, сохраняющие оружие и снаряжение, которое носили при жизни. Они обладают зачаточными умственными способностями и большей ловкостью, чем зомби или иные схожие ходячие мертвецы. Хотя скелеты не способны выстраивать собственные планы, они обходят очевидные преграды и избегают действий, ведущих к самоуничтожению.

Скелет минотавра [Minotaur Skeleton]

Скелеты минотавров — это ожившие останки настоящих минотавров или несколько скелетов, сросшихся в подобие минотавра. Эти массивные создания обладают большей скоростью и силой, чем их меньшие собратья. Они угрожают живым своими могучими рогами и тяжёлыми секирами.

Пылающий скелет [Flaming Skeleton]

Пылающие скелеты объяты необузданной некротической энергией. Эта магия наделяет их пламенными атаками и более высоким уровнем осознания, позволяя им повелевать слабыми представителями нежити.

Скелет боевого коня [Warhorse Skeleton]

Большая нежить, законопослушная злая

КД 13 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 22 (3к10 + 6)

Скорость 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	15	+2	+2
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	8	-1	-1	**Хар**	5	-3	-3

Уязвимость дробящий

Иммунитет ядовитый; истощённый, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 9

Языки —

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Действия

Копыта. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) дробящего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше и если скелет переместился на 20+ фт. прямо к ней перед попаданием, то цель ложится ничком.

Скелет [Skeleton]

Средняя нежить, законопослушная злая

КД 14 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 13 (2к8 + 4)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+0	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	15	+2	+2
Инт	6	-2	-2	**Мдр**	8	-1	-1	**Хар**	5	-3	-3

Уязвимость дробящий

Иммунитет ядовитый; истощённый, отравленный

Снаряжение короткий лук, короткий меч

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 9

Языки понимает общий и 1 другой язык, но не говорит

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Короткий меч. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Короткий лук. *Дальнобойная атака:* +5, дистанция 80/320 фт. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Приключенцы сталкиваются с натиском скелетов всех мастей.
Andrey Kuzinskiy
Оригинал

Скелет минотавра [Minotaur Skeleton]

Большая нежить, законопослушная злая

КД 12 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 45 (6к10 + 12)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	15	+2	+2
Инт	6	-2	-2	**Мдр**	8	-1	-1	**Хар**	5	-3	-3

Уязвимость дробящий

Иммунитет ядовитый; истощённый, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 9

Языки понимает язык Бездны и 1 другой, но не говорит

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Действия

Бодание. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) колющего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше и если скелет переместился на 20+ фт. прямо к ней перед попаданием, то цель получает дополнительно 9 (2к8) колющего урона и ложится ничком.

Удар. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 15 (2к10 + 4) дробящего урона.

Пылающий скелет [Flaming Skeleton]

Средняя нежить, законопослушная злая

КД 15 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 65 (10к8 + 20)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+0	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	15	+2	+2
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	15	+2	+2	**Хар**	8	-1	-1

Уязвимость дробящий

Иммунитет огненный, ядовитый; истощённый, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 12

Языки понимает общий и 1 другой язык, но не говорит

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Особенности

Предсмертный взрыв. Скелет взрывается, когда умирает. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 12, каждое существо в эманации с радиусом 10 фт., исходящей от скелета. *Провал:* 14 (4к6) урона огнём. *Успех:* половина урона.

Освещение. Скелет испускает яркий свет в радиусе 15 фт. и тусклый свет дополнительно на 15 фт.

Действия

Мультиатака. Скелет совершает 2 атаки *Огненным скипетром* или *Метанием огня* в любой комбинации.

Огненный скипетр. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) дробящего урона + 3 (1к6) урона огнём.

Метание огня. *Дальнобойная атака:* +4, дистанция 60 фт. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) урона огнём.

Спектры не желают нападать на священнослужителя, окруженного божественным светом.
Aaron J Riley
Оригинал

Спектр [Specter]

Дух ярости и слуга смерти

Среда обитания: Подземье, город.

Сокровища: отсутствуют.

Спектры — это бесплотные духи, пожирающие жизнь, которых влечёт тьма и негативные эмоции. Потеряв всякую связь с существами, которыми они когда-то были, эти исполненные ненависти призраки высасывают сущность смертных, чтобы украсть мимолётный вкус жизни и тепла.

Спектры ищут существ и места, источающие зло, и питаются страданиями, которые они вызывают. Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Пристанища спектра», чтобы вдохновиться при описании, где скрывается спектр.

Пристанища спектра

1к8	Спектр скрывается рядом с…
1	Сообществом, поражённым проклятьями, затаёнными обидами, эпидемиями или трагедиями.
2	Злым артефактом или смертоносным магическим устройством.
3	Логовом исчадия или нежити.
4	Местом, где умер или похоронен злодей.
5	Порталом в нижние планы, Негативный план или Царство теней.
6	Святилищем некроманта или культа смерти.
7	Уединённым памятником, сковывающим злые души.
8	Местом катастрофы или массовой гибели.

Спектр [Specter]

Средняя нежить, хаотичная злая

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт., летая 50 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	1	-5	-5	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	11	+0	+0
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	11	+0	+0

Сопротивление кислотный, холодный, огненный, дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет некротический, ядовитый; очарованный, истощённый, схваченный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, опутанный, бессознательный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки понимает общий и 1 другой язык, но не говорит

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Особенности

Бестелесное перемещение. Спектр может перемещаться сквозь существа и объекты, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если оканчивает ход внутри объекта.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь в солнечном свете, спектр совершает с помехой проверки характеристик и броски атаки.

Действия

Вытягивание жизни. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (2к6) урона некротической энергией. Если цель — существо, то его максимум хитов уменьшается на количество полученного урона.

Тень [Shadow]

Бесплотный призрак, пьющий жизнь

Среда обитания: план (Царство теней), подземье, город.

Сокровища: отсутствуют.

Тени — это бесплотная нежить, которая питается чужой жизненной энергией. Они ненавидят живых за то, что те обладают потенциалом и силой, что самим теням остаётся недоступно.

Тени скрываются в глухих, мрачных уголках, зачастую там, где они обитали при жизни, или же в проклятых местах, пропитанных смертью, зловещей магией или влиянием Царства теней. Их жертвы восстают в новом облике (становятся такими же тенями) и начинают охотиться на живых.

Тени могут сохранять очертания тех, кем они когда-то были, или же обретать более зловещие формы. Чтобы определить их внешний вид и пугающие черты, используйте или бросьте кость по таблице «Облики теней».

Облики теней

1к6	Тень выглядит как...
1	Искажённый охотник, подстерегающий путников в лесах.
2	Исчадие мрака, обитающее поблизости от места зловещего ритуала.
3	Тянущиеся руки, преследующие обитателей дома скряги.
4	Мрачная фигура из сказок, преследующая тех, кто осмелился произнести её имя.
5	Тень самой жертвы, повторяющая её движения в жуткой пантомиме.
6	Зловещий священнослужитель, обитающий в осквернённом месте.

Тень [Shadow]

Средняя нежить, хаотичная злая

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 27 (5к8 + 5)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	6	-2	-2	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	13	+1	+1
Инт	6	-2	-2	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	8	-1	-1

Навыки Скрытность +6

Уязвимость излучение

Сопротивление кислотный, холодный, огненный, электрический, звуковой

Иммунитет некротической энергией, ядовитый; истощённый, испуганный, схваченный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, опутанный, бессознательный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки —

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Особенности

Аморфный. Тень может перемещаться сквозь пространство шириной не менее 1 дюйма без траты дополнительного перемещения.

Слабость на солнечном свете. Находясь на солнечном свету, тень совершает с помехой Тесты к20.

Действия

Иссушающий удар. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) урона некротической энергией, а показатель Силы цели уменьшается на 1к4. Цель умирает, если это снижает эту характеристику до 0. Если гуманоид убит этой атакой, то из трупа через 1к4 часа восстаёт тень.

Бонусные действия

Скрытность в тени. В тусклом свете или тьме тень выполняет действие засада.

Тиран смерти [Death Tyrant]

Созерцатель за гранью смерти

Среда обитания: подземье.

Сокровища: любые.

Тиран смерти — это бехолдер, стремящийся к извращённым целям, даже перейдя грань смерти. Десять магических сфер (всё, что осталось от его волшебных глаз) вращаются вокруг его парящего циклопического черепа, в то время как полный ненависти взгляд его центральной глазницы подавляет жизнь и воскрешает мёртвых.

Бехолдеры обычно превращаются в тиранов смерти за долгие годы, когда их сны зацикливаются на смерти, мрачных апофеозах или путешествиях в области, враждебные ко всякой жизни. Некоторые тираны смерти поднимаются из трупов убитых бехолдеров или возникают в результате воздействия странной магии или излучения подземья. Порой бехолдеры сознательно стремятся к этому состоянию нежити, подобно тому как развращённые маги стремятся к существованию в виде лича, хотя это бывает редко, ведь большинство бехолдеров и так считают себя совершенными.

Как бы ни возникли тираны смерти, ими движут причудливые импульсы. Их мотивация, как правило, крайне радикальна или совершенно чужда логике живых существ.

Логова тиранов смерти

Тираны смерти часто скрываются глубоко в подземье — в лабиринтах туннелей, где они обитали при жизни, или в логовах побеждённых ими враждебных бехолдеров. Эти логова лишены жизни, поскольку тираны смерти превращают своих слуг в ужасающих неживых существ.

Местность с логовом тирана смерти искажается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Заражение негативной энергией. Каждый раз, когда существо в пределах 1 мили от логова восстанавливает хиты заклинанием, то оно вычитает 1к10 из числа восстанавливаемых хитов.

Скопофобия. Существа в пределах 1 мили от логова чувствуют, что за ними наблюдают. Когда существо (кроме тирана и его союзников) в пределах 1 мили от логова завершает короткий отдых, оно должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл. 15 или не получит эффекта от этого отдыха.

Если тиран умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются.

Тиран смерти [Death Tyrant]

Большая нежить (бехолдер), законопослушная злая

КД 19 **Инициатива:** +12 (22)

Хиты 195 (26к10 + 52)

Скорость 5 фт., летая 40 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	14	+2	+7
Инт	19	+4	+4	**Мдр**	15	+2	+7	**Хар**	19	+4	+4

Навыки Внимательность +12

Иммунитет ядовитый; очарованный, истощённый, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 22

Языки глубинная речь, подземный

ПО 14 (Опыт 11500 или 13000 в логове; БМ +5)

Особенности

Легендарное сопротивление (3/день или 4/день в логове). Если тиран провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Действия

Мультиатака. Тиран 3 раза применяет *Луч из глаза.*

Укус. *Рукопашная атака:* +9, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) колющего урона.

Луч из глаза. Тиран случайным образом выпускает один из следующих магических лучей в видимую цель в пределах 120 футов (бросьте 1к10; перебросьте, если тиран уже применял этот луч в этом ходу):

1. **Луч очарования.** *Спасбросок Мудрости:* Сл. 17. *Провал:* 13 (3к8) урона психической энергией и цель очарована на 1 час или пока не получит урон. *Успех:* половина урона.
2. **Луч паралича.** *Спасбросок Телосложения:* Сл. 17. *Провал:* цель парализована на 1 минуту и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая на себе эффект при успехе.
3. **Луч страха.** *Спасбросок Мудрости:* Сл. 17. *Провал:* 10 (3к6) урона психической энергией и цель испугана до конца своего следующего хода. *Успех:* половина урона.
4. **Луч замедления.** *Спасбросок Телосложения:* Сл. 17. *Провал:* 18 (4к8) урона некротической энергией. До конца следующего хода цели её скорость уменьшается вдвое; цель не может совершать реакции; и она может совершить в свой ход либо действие, либо бонусное действие, но не оба одновременно. *Успех:* половина урона.
5. **Луч бессилия.** *Спасбросок Телосложения:* Сл. 17. *Провал:* 13 (3к8) урона ядом и цель отравлена до конца своего следующего хода. Пока цель отравлена она не может восстанавливать хиты. *Успех:* половина урона.
6. **Луч телекинеза.** *Спасбросок Силы:* Сл. 17 (громадная цель автоматически преуспевает). *Провал:* тиран перемещает цель на расстояние до 30 фт. в любом направлении. Цель опутана до начала следующего хода тирана или пока он не станет недееспособным. Тиран может тонко контролировать объектами с помощью этого луча, например, манипулировать инструментом или открывать дверь или контейнер.
7. **Луч усыпления.** *Спасбросок Мудрости:* Сл. 17 (нежить и конструкты автоматически преуспевают). *Провал:* цель бессознательна на 1 минуту. Состояние оканчивается, если цель получает урон или существо в пределах 5 фт. от нее действием будит её.
8. **Луч окаменения.** *Спасбросок Телосложения:* Сл. 17. *Первый провал:* цель получает состояние опутанный и повторяет спасбросок в конце своего следующего хода, если всё ещё опутано, заканчивая эффект на себе при успехе. *Второй провал:* цель получает состояние окаменевший вместо состояния опутанный.
9. **Луч распада.** *Спасбросок Ловкости:* Сл. 17. *Провал:* 36 (8к8) урона силовым полем. Если цель является немагическим объектом или создано магией, то 10-футовый куб из нее распадается в пыль. *Успех:* половина урона. *Провал или успех:* Если цель — существо и если этот урон снижает его хиты до 0, то она распадается в пыль.
10. **Луч смерти.** *Спасбросок Ловкости:* Сл. 17. *Провал:* 55 (10к10) урона некротической энергией. *Успех:* половина урона. *Провал или успех:* Цель умирает, если луч снижает его хиты до 0.

Бонусные действия

Конус негативной энергией. Центральный глаз тирана испускает магическую волну отрицательной энергии в 150-футовом конусе. Существа в этой области не могут восстанавливать хиты до начала следующего хода тирана. Неповрежденный труп гуманоида там мгновенно восстает как зомби под контролем тирана и совершает свой ход сразу после тирана с такой же инициативой.

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа тиран может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Тиран восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Чавканье.** Тиран совершает 2 атаки *Укусом.*
- **Свирепый взгляд.** Тиран применяет *Луч из глаз.*

> «Кучка крошечных огоньков спустилась из тёмной расщелины в потолке. Эти искры отбрасывали зловещее сияние на огромном, чужеродном черепе, что висел под ними.»
>
> — Из дневника Джастуса Пустослова, исследователя Подгорья

[Валера Лутфуллина](#)
Оригинал

Умертвие [Wight]

Пожирающий жизнь труп воина

Среда обитания: пустыня, план (Царство теней), болото, подземье, город.

Сокровища: вооружение.

Умертвия — это иссохшие трупы неумолимых воинов, чья злоба поддерживает их существование после смерти. В отличие от обычных зомби, они сохраняют воспоминания и злобные намерения, которые у них были при жизни.

После смерти и возвращения из могилы умертвие продолжает творить зло, но теперь им движет жажда жизни. Умертвие поглощает жизненную силу через свои атаки. Гуманоиды, убитые его иссушающей хваткой, восстают через день и служат ему как послушные зомби.

Умертвия могут вернуться из мёртвых по множеству зловещих причин. Бросьте кость или выберите результат из таблице «Мотивы умертвия», чтобы вдохновиться, почему упырь преследует живых.

Мотивы умертвия

1к8	Умертвие вернулось из мёртвых, чтобы…
1	Бросить вызов каждому, кто проходит мимо его могилы в проклятую ночь.
2	Завоевать землю, которой, по его мнению, он должен править.
3	Продолжить преступления, за которые его казнили.
4	Следовать за бесчестным хозяином, которому он служил при жизни.
5	Исполнить клятву, которую не успел сдержать при жизни.
6	Повиноваться культу или божеству, даровавшему ему нежизнь.
7	Доказать, что он был величайшим воином из всех.
8	Разыскать своё украденное сердце или иное сокровище.

Умертвие [Wight]

Средняя нежить, нейтральная злая

КД 14 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 82 (11к8 + 33)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	16	+3	+3
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	13	+1	+1	**Хар**	15	+2	+2

Навыки Внимательность +3, Скрытность +4

Сопротивление некротический

Иммунитет ядовитый; истощённый, отравленный

Снаряжение проклёпанная кожа

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 13

Языки общий и 1 другой язык

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Особенности

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, умертвие совершает с помехой проверки характеристик и броски атаки.

Действия

Мультиатака. Умертвие совершает 2 атаки *Некротическим мечом* или *Некротическим луком* в любой комбинации. Он может заменять одну из атак *Вытягиванием жизни*.

Некротический меч. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) рубящего урона + 4 (1к8) урона некротической энергией.

Некротический лук. *Дальнобойная атака:* +4, дистанция 150/600 фт. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона + 4 (1к8) урона некротической энергией.

Вытягивание жизни. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 13, одно существо в пределах 5 фт. *Провал:* 6 (1к8 + 2) урона некротической энергией и максимум хитов цели уменьшается на величину полученного урона.

Гуманоид, убитой это атакой, восстаёт через 24 часа, как зомби под контролем умертвия, если только гуманоид не будет воскрешён или его тело не будет уничтожено. Умертвие может иметь под своим контролем не более 12 зомби одновременно.

Упыри [Ghouls]

Пожиратели мёртвых

Среда обитания: болото, подземье, город.

Сокровища: любые.

Стаи упырей обитают в гнилых закоулках мира, яростно охотясь за трупами и теми, кто вскоре ими станет. Эти измождённые ожившие трупы с неестественно длинными языками селятся в катакомбах и руинах, где пожирают содержимое могил и парализуют врагов своими злобными когтями.

Упырь утопец [Lacedon Ghoul]

Утопцы — водные упыри с обвисшей кожей. Часто они возникают из тел жадных пиратов, погибших от голода на необитаемых островах, или мерзавцев, утонувших в море.

Упырь утопец [Lacedon Ghoul]

Средняя нежить, хаотичная злая

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	13	+1	+1	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	10	+0	+0
Инт	7	-2	-2	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	6	-2	-2

Сопротивление холодный

Иммунитет ядовитый; очарованный, истощённый, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки общий

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Упырь совершает 2 атаки *Ледяным укусом.*

Ледяной укус. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) урона холодом и скорость цели уменьшается на 5 фт. до начала следующего хода упыря.

Когти. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) рубящего урона. Если цель — существо, которое не является нежитью или эльфом, то она подвергается следующему эффекту: *Спасбросок Телосложения:* Сл. 10. *Провал:* цель парализована до конца своего следующего хода.

Бонусные действия

Рывок в воде. Под водой упырь перемещается на половину своей скорости плавания без вызова провоцированных атак.

> «На равнине из клыков,
> В храме смрада и грехов,
> Король голодный не спустит ни крохи.
> Каждый труп — его обед,
> Каждый гроб — это банкет.
> Настало время пировать плотью!»
> — Молитва Доресайну, Королю Упырей

Упырь [Ghoul]

Упыри восстают из тел каннибалов и злодеев с извращёнными типами голода. Они сбиваются в стаи, объединённые общей жаждой плоти.

Упырь [Ghoul]

Средняя нежить, хаотичная злая

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	13	+1	+1	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	10	+0	+0
Инт	7	-2	-2	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	6	-2	-2

Иммунитет ядовитый; очарованный, истощённый, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки общий

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Действия

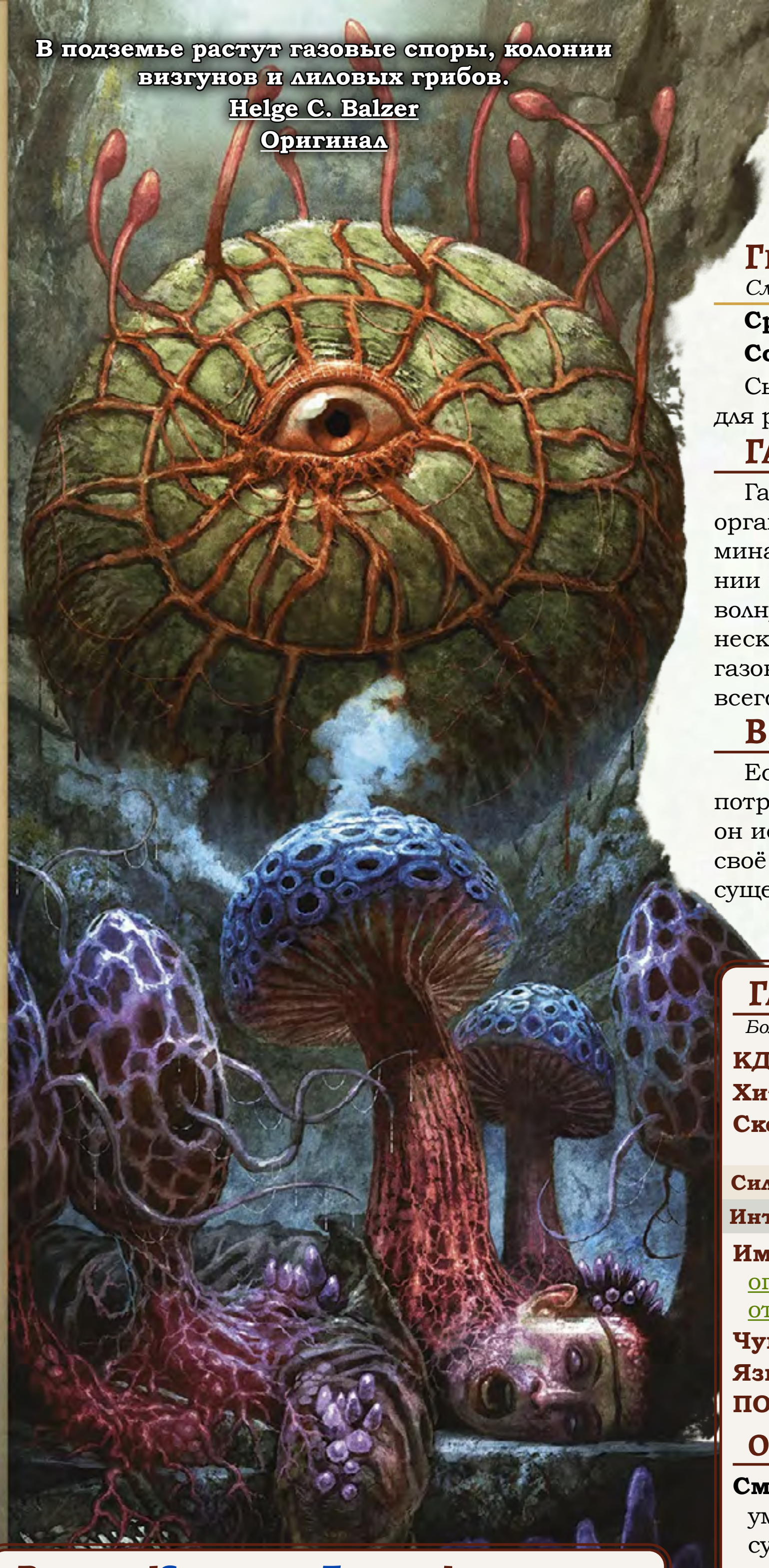
Мультиатака. Упырь совершает 2 атаки *Укусом.*

Укус. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона + 3 (1к6) урона некротической энергией.

Когти. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) рубящего урона. Если цель — существо, которое не является нежитью или эльфом, то она подвергается следующему эффекту: *Спасбросок Телосложения:* Сл. 10. *Провал:* цель парализована до конца своего следующего хода.

Андрей Казинский
Оригинал

В подземье растут газовые споры, колонии визгунов и лиловых грибов.
Helge C. Balzer
Оригинал



Растения

Грибы [Fungi]

Смертоносные споры и хищные полипы

Среда обитания: подземье.

Сокровища: нет.

Сырое, бессолнечное подземье — благодатная среда для размножения странных и опасных грибов.

Газовая спора [Gas Spore Fungus]

Газовые споры — это плавающие шарообразные организмы с корневыми выростами и буграми, напоминающими стебли и глазки бехолдера. При уничтожении газовая спора взрывается, выбрасывая ядовитую волну, которая может заразить существ и убить их за несколько часов. Заражённые трупы порождают новые газовые споры, которые достигают полного размера всего за несколько дней.

Визгун [Shrieker Fungus]

Если подвергнуть свету или каким-либо образом потревожить визгуна, похожий на обычный гриб, то он испускает пронзительный звук, за что и получил своё название. Этот вопль может предупредить других существ или привлечь хищников.

Газовая спора [Gas Spore Fungus]

Большое растение, без мировоззрения

КД 8 **Инициатива:** -5 (5)

Хиты 13 (9к10 - 36)

Скорость фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	5	-3	-3	**Лов**	1	-5	-5	**Тел**	3	-4	-4
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	1	-5	-5	**Хар**	1	-5	-5

Иммунитет ядовитый; ослеплённый, очарованный, оглохший, испуганный, парализованный, отравленный, лежащий ничком

Чувства слепое зрение 30 фт., ПВ 5

Языки —

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Особенности

Смертельный взрыв. Спора взрывается, когда умирает. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 10, каждое существо в эманации с радиусом 20 фт., исходящей от споры. *Провал:* 10 (3к6) урона ядом и цель отравлена на 1к12 часов. Если отравление не будет снято, то цель умирает по истечении этого времени и из неё прорастает 2к4 крошечных газовых спор (каждый с 1 хитом). Через 2к6 дней они становятся большими и получают 13 хитов.

Действия

Усики. *Рукопашная атака:* +0, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 3 (1к6) урона ядом и цель отравлена до конца своего следующего хода.

Визгун [Shrieker Fungus]

Среднее растение, без мировоззрения

КД 5 **Инициатива:** -5 (5)

Хиты 13 (3к8)

Скорость 5 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	1	-5	-5	**Лов**	1	-5	-5	**Тел**	10	+0	+0
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	3	-4	-4	**Хар**	1	-5	-5

Иммунитет ослеплённый, очарованный, оглохший, испуганный

Чувства слепое зрение 30 фт., ПВ 6

Языки —

ПО 0 (Опыт 0; БМ +2)

Реакции

Визг. *Триггер:* существо или источник яркого света перемещается в пределах 30 фт. *Ответ:* визгун в течении 1 минуты или до смерти издаёт вопль, слышимый в пределах 300 фт. от него.

Лиловый некрогромила.
Виктор Титов
Оригинал

Лиловый гриб [Violet Fungus]

Медлительные, но подвижные, лиловые грибы разлагают любую плоть, к которой прикасаются их хлёсткие щупальца.

Лиловый гриб [Violet Fungus]

Среднее растение, без мировоззрения

КД 5 **Инициатива:** -5 (5)

Хиты 18 (4к8)

Скорость 5 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	3	-4	-4	**Лов**	1	-5	-5	**Тел**	10	+0	+0
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	3	-4	-4	**Хар**	1	-5	-5

Иммунитет ослеплённый, очарованный, оглохший, испуганный

Чувства слепое зрение 30 фт., ПВ 6

Языки —

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Гриб совершает 2 атаки *Гниющим касанием.*

Гниющие касание. *Рукопашная атака:* +2, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 4 (1к8) урона некротической энергией.

Лиловый некрогромила [Violet Fungus Necrohulk]

Некрогромила образуется, когда колония лиловых грибов заражает и оживляет большую кучу разлагающих останков. Этот громила нападает на добычу и распространяет грибные споры для своей колонии.

Лиловый некрогромила [Violet Fungus Necrohulk]

Большое растение, нейтральное злое

КД 17 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 123 (13к10 + 52)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+4	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	18	+4	+4
Инт	7	-2	-2	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	10	+0	+0

Иммунитет некротический, ядовитый; ослеплённый, очарованный, оглохший, испуганный, отравленный

Чувства тёмное зрение [illegible] фт., ПВ

Языки —

ПО 7 (Опыт 2900; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Некрогромила совершает 2 атаки *Гниющим ударом.*

Гниющий удар. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 9 (1к10 + 4) дробящего урона + 7 (2к6) урона некротической энергией.

Бомба спор (перезарядка 5-6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 15, каждое видимое существо в сфере с радиусом 20 фт. с центром в точке в пределах 60 фт. *Провал:* 28 (8к6) урона некротической энергией и цель отравлена до начала следующего хода некрогромилы. Пока цель отравлена, она не может восстанавливать хиты. *Успех:* половина урона.

Бонусные действия

Поглощение тела. *Спасбросок Силы:* Сл. 15, одно видимое существо с размером средний или маленький в пределах 5 фт. *Провал:* цель втягивается в пространство некрогромилы и прикрепляется к его телу. У некрогромилы может быть только 1 прикреплённое тело одновременно.

Пока цель прикреплена, она опутана и у неё помеха на спасброски Телосложения. Когда некрогромила перемещается, то прикреплённая цель перемещается вместе с ней. Если цель умирает во время прикрепления, то её тело уничтожается и некрогромила восстанавливает 10 хитов.

Прикреплённая цель или существо в пределах 5 фт. от некрогромилы может действием совершить проверку Силы (Атлетика) со Сл. 15. При успехе цель открепляется и перемещается в свободное пространство в пределах 5 фт. от некрогромилы.

Заразы [Blights]

Проросшие из зла растения

Среда обитания: болота.

Сокровища: реликвии.

Заразы — зловещие растения, проросшие из глубоко укоренившегося зла. Их сучковатые стебли извиваются, принимая жуткие очертания, напоминающие человеческие конечности и злобные пасти. Эти существа притаиваются среди обычной растительности, нападая на всех, кто не является растением. Хотя заразы способны действовать самостоятельно, обычно ими движут те же тёмные силы, что их породили, или злобные существа, обладающие властью над природой. Магия, создающая зараз, зачастую влияет и на окружающую растительность, превращая кустарники, лозы и искривлённые деревья в непроходимые заросли, перекрывающие дороги и поля, засоряющие колодцы и ручьи, вынуждая животных покидать родные места обитания. По этой причине появление зараз часто является первым признаком надвигающейся волны скверны.

> «Оно живёт, хотя кажется мёртвым. В далёком прошлом кто-то пронзил вампира колом, воткнув его в землю прямо здесь. Кол был ещё свежим и пустил корни. Так выросло дерево Галтиас, наполнившись первозданной силой.»
>
> — Белак Отверженный,
> друид Сумрачной рощи

Ветвистая зараза [Twig Blight]

Напоминая спутанные связки веток или высохший кустарник, ветвистые заразы без труда сливаются с сухостоем, корягами и дровами, которые часто встречаются в сельской местности. Небольшие группы ветвистых зараз нередко прячутся у бродов, заброшенных колодцев или природных стоянок, поджидая тех, кто теряет бдительность.

Ветвистая зараза [Twig Blight]

Маленькое растение, нейтральное злое

КД 14 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 7 (2к6)

Скорость 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	6	-2	-2	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	11	+0	+0
Инт	4	-3	-3	**Мдр**	8	-1	-1	**Хар**	3	-4	-4

Навыки Скрытность +4

Уязвимость огненный

Иммунитет оглохший

Чувства слепое зрение 60 фт., ПВ 9

Языки понимает общий, но не говорит

ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Особенности

Тактика стаи. У заразы есть преимущество при броске атаки против существа, если хотя бы один из союзников заразы находится в пределах 5 футов от существа и союзник не недееспособный.

Действия

Когти. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) рубящего урона.

Игольчатая зараза [Needle Blight]

Игольчатые заразы обладают смутно человекоподобным обликом с костлявыми, отвратительно изогнутыми конечностями. Им невозможно сойти ни за обычные растения, ни за лесных путников, даже будь они в состоянии жуткой неподвижности или в движении неловкими шагами. Завидев врагов, игольчатые заразы обрушивают удары своими шипастыми когтями или выпускают залпы острых, похожих на иглы снарядов, мгновенно отращивая их снова и снова.

Игольчатая зараза [Needle Blight]

Среднее растение, нейтральное злое

КД 12 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 16 (3к8 + 3)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	12	+1	+1	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	13	+1	+1
Инт	4	-3	-3	**Мдр**	8	-1	-1	**Хар**	3	-4	-4

Иммунитет оглохший

Чувства слепое зрение 60 фт., ПВ 9

Языки понимает общий, но не говорит

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Когти. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (2к4 + 1) рубящего урона.

Иглы. *Дальнобойная атака:* +3, дистанция 30/60 фт. *Попадание:* 6 (2к4 + 1) колющего урона.

Слева направо: игольчатая зараза, древесная зараза и вьющаяся зараза
Brian Valeza
Оригинал

Вьющаяся зараза [Vine Blight]

Вьющиеся заразы похожи на фигуры людей, оплетённых характерными для их местности лианами — от мохнатого плюща до цветущего кудзу. Они способны призывать растения, заставляя их вырываться из земли поблизости и обвивать ближайших врагов.

В отличие от большинства других зараз, эти умеют говорить, но делают это редко — обычно чтобы передать послания от своих хозяев или эхом повторить слова жертв хриплым голосом.

Вьющаяся зараза [Vine Blight]

Среднее растение, нейтральное злое

КД 12 **Инициатива:** -1 (9)
Хиты 19 (3к8 + 6)
Скорость 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	8	-1	-1	**Тел**	14	+2	+2
Инт	5	-3	-3	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	3	-4	-4

Навыки Скрытность +1
Иммунитет оглохший
Чувства слепое зрение 60 фт., ПВ 10
Языки общий
ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Действия

Сжимающая лоза. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) дробящего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она схвачена (Сл. освобождения 12). Пока цель схвачена она получает 4 (1к8) дробящего урона в начале каждого своего хода и зараза не может атаковать *Сжимающей лозой.*

Опутывающие растения (перезарядка 5-6). Зараза накладывает заклинание Опутывание, используя выносливость как заклинательную характеристику (Сл. 12).

Древесная зараза [Tree Blight]

Древесные заразы напоминают старые, омертвевшие деревья с корявыми ветвями и расколотыми дуплами. Ведомые жаждой крови, эти порочные создания поглощают живых существ. Следы их прежних жертв часто теряются в лабиринте ветвей и корней. Древесные заразы охотно действуют сообща с другими заразами, но враждебны к иным древесным созданиям, вроде пробуждённых деревьев и трентов.

Древесная зараза [Tree Blight]

Огромное растение, нейтральное злое

КД 15 **Инициатива:** +3 (13)
Хиты 115 (10к12 + 50)
Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	23	+6	+6	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	20	+5	+5
Инт	6	-2	-2	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	3	-4	-4

Иммунитет оглохший
Чувства слепое зрение 60 фт., ПВ 10
Языки понимает общий и друидический, но не говорит
ПО 7 (Опыт 2900; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Зараза совершает 2 атаки *Ветвью* и использует *Опутывающий корень.*

Ветвь. *Рукопашная атака:* +9, досягаемость 15 фт. *Попадание:* 16 (3к6 + 6) дробящего урона.

Опутывающий корень. *Спасбросок Силы:* Сл. 17, одно видимое существо с размером большой или меньше в пределах 15 фт. *Провал:* Цель притягивается к заразе на 10 фт. и становится схваченной (Сл. освобождения 16) от одного из 6 корней. Пока цель схвачена цель получает 13 (2к6 + 6) дробящего урона в начале каждого своего хода.

Бонусные действия

Скрежет. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 17, одно схваченное заразой существо. *Провал:* 19 (3к8 + 6) колющего урона. *Успех:* половина урона.

Зараза Галтиас [Gulthias Blight]

Громадное растение, нейтральное злое

КД 20 **Инициатива:** +5 (15)

Хиты 264 (16к20 + 96)

Скорость 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	25	+7	+7	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	22	+6	+6
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	18	+4	+4	**Хар**	12	+1	+1

Навыки Внимательность +9

Сопротивление огненный, некротический

Иммунитет оглохший

Чувства слепое зрение 120 фт., ПВ 19

Языки понимает общий и друидический, но не говорит

ПО 16 (Опыт 15000; БМ +5)

Особенности

Семена заразы. После завершения продолжительного отдыха зараза выбрасывает 1к6 семян в свободное пространство на поверхности в радиуса 30 фт. от себя. Через 24 часа семена становятся существами под контролем заразы. Бросьте 1к8 для каждого семени, чтобы определить в какое существо превращается семя:

1-4 - ветвистая зараза;

5-6 - игольчатая зараза;

7-8 - вьющаяся зараза.

Действия

Мультиатака. Зараза совершает 2 атаки *Ударом* или *Залпом шипов* в любой комбинации и применяет *Высасывающий жизнь корень.*

Удар. *Рукопашная атака:* +12, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 25 (4к8 + 7) дробящего урона.

Залп шипов. *Дальнобойная атака:* +12, дистанция 60/180 фт. *Попадание:* 20 (3к8 + 7) колющего урона.

Высасывающий жизнь корень. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 20, одно видимое существо с размером огромный или меньше в пределах 30 фт. *Провал:* 14 (2к6 + 7) урона некротической энергией и цель схвачена (Сл. освобождения 17) от одного из 6 корней. Пока цель схвачена она опутана и получает 14 (4к6) урона некротической энергией в начале каждого своего хода. Максимальное количество хитов уменьшается на значение урона некротической энергией и зараза восстанавливает столько же хитов.

Зараза Галтиас [Gulthias Blight]

Это древние растения, извращённые злобой, — зараза Галтиас, что питаются кровью и оскверняют окружающую почву, нередко порождая подвластные им заразы. Название этих проклятых созданий берёт начало в их мрачной истории: первое из них появилось из древа, которое проросло в коле, пронзившмй сердце вампира по имени Галтиас. Эти заразы видят во всех существах лишь будущих слуг или удобрение для своей гнусной порчи.

Галтиас зараза
Оригинал

Ползающая насыпь [Shambling Mound]

Воплощение первобытной силы

Среда обитания: лес, болото.

Сокровища: нет.

Ползающие насыпи (также известные как «ползуны») воплощают стойкость дикой природы, стремясь лишь поглощать и расти. Эти массы растительности возвышаются почти в полтора раза выше человека, обладают толстыми конечностями и смутно различимой головой. Продвигаясь через топи и чащи, они захватывают существ, оказавшихся поблизости. Ползающие насыпи хоронят свою добычу в собственной массе, превращая её в компост.

Странные обстоятельства могут породить ползающую насыпь, превращая растительность в гигантскую тушу с зачатками разума. К таким условиям относятся удары магической молнии, попытки самой природы защититься или проклятья друидов. Бросьте или выберите результат из таблицы «Выращивание ползающей насыпи», чтобы вдохновиться на создание его происхождения и особенностей.

Выращивание ползающей насыпи

1к6	Ползающая насыпь…
1	Покрыта яркими цветами, похожими на инопланетные или из Страны фей.
2	Несёт в теле менгир с рунами.
3	Заражена паразитами или грибами.
4	Состоит из лоз, оплетающих скелеты.
5	Мутировала и из него сочится свет скверны.
6	Это остатки древнего дерева или трента.

Ползающая насыпь [Shambling Mound]

Большое растение, без мировоззрения

КД 15 **Инициатива:** -1 (9)

Хиты 110 (13к10 + 39)

Скорость 30 фт., плавая 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	8	-1	-1	**Тел**	16	+3	+3
Инт	5	-3	-3	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	5	-3	-3

Навыки Скрытность +3

Сопротивление холодный, огненный

Иммунитет электрический; оглохший, истощённый

Чувства слепое зрение 60 фт., ПВ 10

Языки —

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Особенности

Поглощение электричества. Каждый раз, когда насыпь подвергается урону электричеством, она восстанавливает количество хитов, равное урону электричеством.

Действия

Мультиатака. Ползающая насыпь совершает 3 атаки *Заражённым щупальцем*. Одну из атак оно может заменить *Поглощением*.

Заражённое щупальце. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) дробящего урона + 5 (2к4) урона электричеством. Если цель — существо с размером среднее или меньше, то ползающая насыпь притягивает её к себе на 5 фт.

Поглощение. *Спасбросок Силы:* Сл. 15, одно существо с размером среднее или меньше в пределах 5 фт. *Провал:* цель затягивается в пространство насыпи и получает состояние схваченный (Сл. освобождения 14). Пока цель схвачена, она также получает состояния ослеплённый и опутанный, и в начале каждого своего хода получает 10 (3к6) урона электричеством. Когда насыпь перемещается, схваченная цель перемещается вместе с ней, не тратя её дополнительное перемещение. Насыпь этим действием может одновременно схватить только одно существо.

Микониды ухаживают за грибами в своих скрытых садах, будь то таинственные грибы или члены их собственного сообщества.
Caroline Gariba
Оригинал

Микониды [Myconids]

Хранители спор

Среда обитания: подземье.

Сокровища: любые.

Микониды обитают в отдалённых уголках подземья, покрытых плесенью и грибами. Эти ходячие грибы ухаживают за своими святилищами и стараются избегать конфликтов с другими существами. Они используют особые споры для общения, предупреждения друг друга об опасности и самозащиты. При встрече с другими существами микониды применяют споры взаимопонимания, позволяющие окружающим телепатически обмениваться мыслями. Тем не менее, цели миконидов остаются загадкой для большинства не грибов.

Росток миконида [Myconid Sprout]

Ростки миконидов ухаживают за грибными жилищами и следят за нарушителями.

Росток миконида [Myconid Sprout]

Маленькое растение, законопослушное нейтральное

КД 10 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 3 (1к6)

Скорость 10 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	8	-1	-1	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	10	+0	+0
Инт	8	-1	-1	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	5	-3	-3

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 10

Языки телепатия 240 фт.

ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Особенности

Солнечная непереносимость. Находясь в солнечном свете, росток совершает с помехой все броски Теста к20. Росток умирает, если проводит в солнечном свете больше 1 часа.

Действия

Удар. *Рукопашная атака:* +1, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 (1к4 - 1) дробящего урона + 2 (1к4) урона ядом.

Споры взаимопонимания. Росток выпускает споры в эманации с радиусом 30 фт., исходящей от него. Существа в этой области с Интеллектом 2 или выше, которые не являются конструктами, элементалями или нежитью, получают телепатию в пределе 30 футов на 1 час.

Взрослый миконид [Myconid Adult]

Взрослые микониды защищают свою территорию и других миконидов от захватчиков.

Споровый слуга миконидов [Myconid Spore Servant]

Споровые слуги — это трупы, захваченные и оживлённые спорами верховного миконида. Эти поражённые грибком тела являются продолжением воли миконида и беспрекословно подчиняются ему.

Верховный миконид [Myconid Sovereign]

Верховные микониды выглядят как огромные взрослые микониды с замысловатыми грибными наростами. Они руководят своими младшими сородичами и следят за здоровьем и ростом обширных грибных колоний.

Взрослый миконид [Myconid Adult]

Среднее растение, законопослушное нейтральное

КД 12 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 16 (3к8 + 3)

Скорость 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+0	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	12	+1	+1
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	13	+1	+1	**Хар**	7	-2	-2

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 10

Языки телепатия 240 фт.

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Особенности

Солнечная непереносимость. Находясь в солнечном свете, миконид совершает с помехой все броски Теста к20. Миконид умирает, если проводит в солнечном свете больше 1 часа.

Действия

Удар. *Рукопашная атака:* +2, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к8) дробящего урона + 3 (1к6) урона ядом.

Усмиряющие споры (1/день). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 11, одно видимое существо в пределах 10 фт. *Провал:* цель ошеломлена и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе. Через 1 минуту цель автоматически преуспевает.

Споры взаимопонимания. Миконид выпускает споры в эманации с радиусом 30 фт., исходящей от него. Существа в этой области с Интеллектом 2 или выше, которые не являются конструктами, элементалями или нежитью, получают телепатию в пределе 30 футов на 1 час.

Споровой слуга миконидов [Myconid Spore Servant]

Маленькое или среднее растение, без мировоззрения

КД 13 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 37 (5к8 + 15)

Скорость 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	16	+3	+3
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	6	-2	-2	**Хар**	1	-5	-5

Иммунитет ядовитый; ослеплённый, очарованный, испуганный, парализованный, отравленный

Чувства слепое зрение 30 фт., ПВ 8

Языки телепатия 30 фт.

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Действия

Удар. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) дробящего урона + 2 (1к4) урона ядом.

Верховный миконид [Myconid Sovereign]

Большое растение, законопослушное нейтральное

КД 13 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 45 (6к10 + 12)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	12	+1	+1	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	14	+2	+2
Инт	13	+1	+1	**Мдр**	15	+2	+2	**Хар**	10	+0	+0

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 12

Языки телепатия 240 фт.

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Солнечная непереносимость. Находясь в солнечном свете, миконид совершает с помехой все броски Теста к20. Миконид умирает, если проводит в солнечном свете больше 1 часа.

Действия

Мультиатака. Миконид совершает 1 атаку *Ударом* и применяет *Усмиряющие споры*.

Удар. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (2к4 + 1) дробящего урона + 5 (2к4) урона ядом.

Оживляющие споры (3/день). Миконид выпускает споры в труп размера средний или маленький в пределах 5 футов, который не является конструктом или нежитью. Через 24 часа труп восстает как споровой слуга миконидов. Труп остается оживленным в течение 1к4 + 1 недели или до тех пор, пока не будет уничтожен, и его нельзя снова оживить таким образом.

Усмиряющие споры. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 12, одно видимое существо в пределах 10 фт. *Провал:* цель ошеломлена и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе. Через 1 минуту цель автоматически преуспевает.

Споры взаимопонимания. Миконид выпускает споры в в эманации с радиусом 30 фт., исходящей от него. Существа в этой области с Интеллектом 2 или выше, которые не являются конструктами, элементалями или нежитью, получают телепатию в пределе 30 футов на 1 час.

Пробуждённые растения [Awakened Plants]

Растительность, наделённая магической жизнью

Среда обитания: лес.

Сокровища: отсутствуют.

Магия может наделить растения подвижностью, разумом и даже голосом. Такие заклинание, как Пробуждение разума, или влияние других планов могут пробудить обычную растительность, а некоторые удивительные растения могут обладать этими свойствами от природы.

> «То, что мы защищаем лес, не значит, что он беззащитен.»
>
> — Речноблеск, пикси

Пробуждённый куст [Awakened Shrub]

Пробуждённые кусты могут являться любыми небольшими растениями — от лесных зарослей до цветочных скоплений. Их нередко можно встретить рядом с пробуждёнными деревьями или в местах, насыщенных первозданной магией. Одни кусты поражают воображение своей причудливой формой или листвой, напоминающей грубые черты лица, а другие выглядят будто ожившие фигурные кустарники.

Пробуждённый куст [Awakened Shrub]

Маленькое растение, нейтральное

КД 9 **Инициатива:** -1 (9)

Хиты 10 (3к6)

Скорость 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	3	-4	-4	**Лов**	8	-1	-1	**Тел**	11	+0	+0
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	6	-2	-2

Уязвимость огненный

Сопротивление колющий

Чувства ПВ 10

Языки общий и 1 другой

ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

Действия

Разрывание ([illegible]ке? Не грабли же). *Рукопашная атака:* +1, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1 рубящего урона.

Пробуждённое дерево [Awakened Tree]

Некоторые пробуждённые деревья способны подолгу стоять без движения, словно предаваясь глубокой медитации, из-за чего их легко принять за обычные растения. В то же время другие неутомимо обходят области природной силы. Порой жизнь к таким деревьям приходит под влиянием Страны фей, отчего они становятся яркими и вечно цветущими, а иногда — под воздействием энергии Царства теней, покрывающей их уродливыми наростами или придающей им безжизненный вид.

Пробуждённое дерево [Awakened Tree]

Огромное растение, нейтральное

КД 13 **Инициатива:** -2 (8)

Хиты 59 (7к12 + 14)

Скорость 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	19	+4	+4	**Лов**	6	-2	-2	**Тел**	15	+2	+2
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	7	-2	-2

Уязвимость огненный

Сопротивление дробящий, колющий

Чувства ПВ 10

Языки общий и 1 другой

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Действия

Удар. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 14 (3к6 + 4) дробящего урона.

Древень выселяет приключенцев из города, который он отвоевал для природы.
Robson Michel
Оригинал

Трент [Treant]

Мудрое и могущественное ожившее дерево

Среда обитания: лес.

Сокровища: нет.

Древние обитатели лесов, тренты — это гигантские, ожившие деревья с морщинистыми лицами. Большинство из них живут веками и знают тайны природы. Они избегают вмешательства в конфликты короткоживущих существ, но ревностно оберегают свои лесные дома. В гневе тренты способны оживлять деревья, чтобы те сражались на их стороне.

Тренты защищают и формируются под влиянием тайн леса. Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Тайны трента», чтобы определить, какую тайну оберегает триент.

Тайны трента

1к6	Трент...
1	Благословлён богом и даёт волшебные плоды.
2	Растёт над входом в подземелье или порталом в Страну фей.
3	Служит домом для группы пикси или спрайтов.
4	Последний хранитель утраченных знаний друидов.
5	Укоренился на могиле героя и оживляет деревья в обличье рыцарей.
6	Обожжён огнём и хранит в дупле кости поджигателя.

Трент [Treant]

Огромное растение, хаотичное доброе

КД 16 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 138 (12к12 + 60)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	23	+6	+6	**Лов**	8	-1	-1	**Тел**	21	+5	+5
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	16	+3	+3	**Хар**	12	+1	+1

Уязвимость огненный

Сопротивление дробящий, колющий

Чувства ПВ 13

Языки общий, друидический, эльфийский, сильван

ПО 9 (Опыт 5000; БМ +4)

Особенности

Осадное чудовище. Трент наносит двойной урон объектам и строениям.

Действия

Мультиатака. Трент совершает 2 атаки *Ударом.*

Удар. *Рукопашная атака:* +10, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 16 (3к6 + 6) дробящего урона.

Град коры. *Дальнобойная атака:* +10, дистанция 180 фт. *Попадание:* 28 (4к10 + 6) колющего урона.

Оживление деревьев (1/день). Трент магически оживляет до 2 деревьев, которые он видит в пределах 60 футов от себя. Каждое дерево использует статблок трент, за исключением того, что его показатели Интеллекта и Харизмы равны 1, оно не может говорить и не имеет этого действия. Дерево ходит сразу после трента в тот же ход по инициативе и подчиняется ему. Дерево остаётся оживлённым в течение 1 дня или пока не умрёт, не умрёт трент или не отойдёт более чем на 120 футов от трента. После этого оно, если возможно, пускает корни.

Слизь

Желатиновый куб [Gelatinous Cube]

Очищающий подземелья блок слизи

Среда обитания: Подземье.

Сокровища: любые.

Дрожащие массы кислотной слизи, именуемые желатиновыми кубами, колышутся сквозь узкие туннели и подземелья, поглощая всё на своём пути. Они по природе прозрачны, поэтому их нелегко заметить, пока они неподвижны. Любое существо или предмет, попавшие внутрь, постепенно растворяются. Порой внутри желатинового куба можно различить непереваренные останки, напоминающие о его недавней трапезе. Бросьте кость или воспользуйтесь таблицей «Содержимое желатинового куба», чтобы узнать скрытое внутри.

Содержимое желатинового куба

1к6	Внутри желатинового куба находится…
1	Сундук или мимик, принявший его облик.
2	Скопление пузырей или камней, напоминающих глаза.
3	Ключ от ближайшей двери или сундука.
4	Примечательное оружие, которое нуждается в ремонте.
5	Скелет, некогда принадлежавший известному приключенцу.
6	Табличка с загадочным посланием.

Желатиновый куб [Gelatinous Cube]

Большая слизь, без мировоззрения

КД 6 **Инициатива:** -4 (6)

Хиты 63 (6к10 + 30)

Скорость 15 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+2	**Лов**	3	-4	-4	**Тел**	20	+5	+5
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	6	-2	-2	**Хар**	1	-5	-5

Иммунитет кислотный; ослеплённый, очарованный, оглохший, истощённый, испуганный, лежащий ничком

Чувства слепое зрение 60 фт., ПВ 8

Языки —

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Куб слизи. Куб заполняет всё своё пространство и является прозрачным. Другие существа могут войти в это пространство, но в этом случае на них действует умение *Поглощение*, и они совершают спасбросок с помехой.

Существа внутри куба имеют полное укрытие, и куб может одновременно содержать 1 существо размера большое или до 4 существ с размером средний или маленькое.

Существо, находящееся в пределах 5 футов от куба, может действием вытащить существо или предмет из куба, совершив успешную проверку Силы (Атлетика) со Сл. 12. Вытаскивающее существо получает 10 (3к6) урона кислотой.

Прозрачный. Даже находясь на виду, куб может остаться незамеченным: существо должно совершить успешную проверку Мудрости (Внимательность) со Сл. 15, чтобы заметить куб, если только оно не видело, как куб перемещался или проявлял себя другим образом.

Действия

Ложноножка. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 12 (3к6 + 2) урона кислотой.

Поглощение. Куб перемещается на расстояние до своей скорости, не вызывая провоцированных атак. Он может проходить через пространство существ с размерлм большой или меньше, если внутри него есть место для их размещения (см. особенность *Куб слизи*).

Спасбросок Ловкости: Сл. 12, каждое существо, в пространство которого куб входит впервые во время этого движения

Провал: 10 (3к6) урона кислотой и цель поглощена. Поглощённая цель подвергается удушью, не может накладывать заклинания с вербальным компонентом, опутано и получает 10 (3к6) урона кислотой в начале каждого хода куба. Когда куб перемещается, то поглощённая цель перемещается вместе с ним. Поглощённая цель может попытаться выбраться, действием совершив проверку Силы (Атлетика) со Сл. 12. При успехе цель сбегает и выходит в ближайшее свободное пространство.

Успех: половина урона и цель перемещается в свободное пространство в пределах 5 фт. от куба. Если свободного пространства нет, то цель проваливает спасбросок.

Золотистое желе [Ochre Jelly]

Большая слизь, без мировоззрения

КД 8 **Инициатива:** -2 (8)
Хиты 52 (7к10 + 14)
Скорость 20 фт., лазая 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	6	-2	-2	**Тел**	14	+2	+2
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	6	-2	-2	**Хар**	1	-5	-5

Сопротивление кислотный
Иммунитет электрический, рубящий; очарованный, оглохший, истощённый, схваченный, лежащий ничком, опутанный
Чувства слепое зрение 60 фт., ПВ 8
Языки —
ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Аморфный. Желе может перемещаться через пространство шириной всего 1 дюйм без траты дополнительного перемещения.

Паучье лазание. Желе может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Ложноножка. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 12 (3к6 + 2) урона кислотой.

Реакции

Разделение. *Триггер:* желе становится окровавленной или получает рубящий урон или электричеством, пока слизь с размерами большой или средний и имеет 10+ хитов. *Ответ:* желе делится на 2 новых золотистых желе. Каждое новое желе на один размер меньше оригинала и действует в свой ход в порядке инициативы. Хиты оригинального желе равномерно распределяются между новым желе (округляя в меньшую сторону).

Золотистое желе [Ochre Jelly]

Самоделящийся амёбный хищник

Среда обитания: подземье.

Сокровища: нет.

Золотистое желе — это гигантские амёбообразные существа жёлто-коричневого цвета, переваривающие органическую плоть. Они без устали преследуют любую добычу, меньшую по размеру, протекая над, под и вокруг препятствий. Когда золотистое желе настигает жертву, она кислотой растворяет плоть, волосы и чешую, оставляя после себя одежду, снаряжение, выделанную кожу и кости.

Если золотистое желе повредить электричеством или рубящим оружием, то оно делится на 2 части. Эти меньшие желе скоординированно добивают врагов, а затем отправляются на охоту поодиночке. Со временем каждая из них вырастает до полного размера.

То, что золотистое желе не может растворить, она оставляет после себя. Бросьте или выберите результат из таблицы «Остатки золотистого желе», чтобы определить подобные находки.

Остатки золотистого желе

1к6	После трапезы желе оставляет после себя…
1	Кость с выгравированным словом или жутким символом.
2	Сломанные рога драконорожденного или тифлинга.
3	Богато украшенный протез конечности.
4	Скелет питомца исследователя (например, маленькой собаки, обезьянки или попугая).
5	Череп с золотыми зубами на сумму 1к4 зм.
6	Безупречно чистые металлические доспехи.

Mathias Kollros
Оригинал

«Дорогуша, я видел ужасы, от которых у тебя бы штаны намокли, а руки сами потянулись к ближайшему бутылю. И это ничто по сравнению с каплей аннигиляции. Если увидишь её — беги. А если убежать не получится… просто надейся, что тебя растворит быстро.»

— Ви, изобретатель из Эберрона

Капля аннигиляции [Blob of Annihilation]

Освободившаяся космическая энтропия всепоглощения

Среда обитания: любая.

Сокровища: любые.

Капля аннигиляции — это воплощение космической энтропии, поглотившее останки мёртвых богов. Этот злобный сгусток медленно дрейфует сквозь Дикий космос и просторы мультивселенной, враждебные к жизни — безбрежные регионы, где вероятность столкновения с ним крайне мала.

Особую опасность существо представляет, когда катастрофы или нигилистически настроенные маги призывают его в населённые миры. Вырвавшись на свободу, капля аннигиляции прокатывается по земле подобно гигантскому космическому вихрю, от которого отделяются смертоносные фрагменты, пожирающие его жертв. Капля уничтожает всё, что встречает на своём пути, поглощая леса, деревни и крепости в себя. Внутри него царит пространство без воздуха и гравитации, где энтропийные силы уничтожают всё, что оказывается поглощённым. Никто не способен выжить там долго.

Только магические артефакты и останки богов и титанов могут уцелеть в этих губительных недрах. охотники за сокровищами и теологи порой решаются на отчаянные вылазки, надеясь извлечь из глубин капли нечто невероятное. Обычно такие экспедиции завершаются гибелью, но изредка приводят к величайшему открытию.

Когда капля появляется, бросьте кость или выберите результат из таблицы «Содержимое Капли аннигиляции», чтобы определить, какой редкий и поразительный объект сокрыт в её липкой субстанции.

Содержимое Капли аннигиляции

1к10	Капля содержит...
1	Амулет планов.
2	Артефакт на выбор Мастера.
3	Тела двух богов, сражавшихся друг с другом в момент, когда капля их поглотила.
4	Кубические врата.
5	Колода многих вещей.
6	Магический ключ, который открывает дверь в Сигиле, неподвластную другим ключам и заклинаниям.
7	Сохранившееся тело эмпирея.
8	Останки половины кракена.
9	Череп бога смерти.
10	Тело только что погибшего тарраска.

Капля аннигиляции [Blob of Annihilation]

Громадная слизь (титан), нейтральный злой

КД 18 **Инициатива:** +16 (26)

Хиты 448 (23к20 + 207)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	27	+8	+8	**Лов**	14	+2	+9	**Тел**	28	+9	+16
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	16	+3	+3	**Хар**	10	+0	+0

Сопротивление дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет кислотный, некротический, ядовитый; очарованный, истощенный, испуганный, схваченный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, опутанный, ошеломлённый, бессознательный

Чувства слепое зрение 120 фт., ПВ 13

Языки —

ПО 23 (Опыт 50000; БМ +7)

Особенности

Астральная имплозия. Если хиты капли уменьшаются до 0, то она взрывается и выбрасывает все проглощённые существа и предметы в Астральное море. Сама капля исчезает, оставляя слой слизи на всём, что находилось в радиусе 600 фт. от нее. Через 1к20 лет капля восстанавливается в случайном мире на Материальном плане.

Легендарное сопротивление (4/день). Если капля провалит спасбросок, то она может вместо этого преуспеть в нём.

Сопротивление магии. Капля совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Капля совершает 2 атаки *Ложноножкой* и применяет *Поглощение*. Она может заменить 1 атаку использованием *Схватыющего шара*.

Ложноножка. *Рукопашная атака:* +15, досягаемость 30 фт. *Попадание:* 24 (3к10 + 8) урона силовым полем.

Поглощение. Капля движется со своей скоростью и может перемещаться через пространства существ и объектов с размером огромный или меньше.

Спасбросок Силы: Сл. 23, каждое существо или объект, в пространство которого капля входит впервые во время этого движения.

Провал: цель поглощена. Пока она поглощена, цель получает полное укрытие от атак и других эффектов вне капли, и когда капля движется, поглощенная цель движется вместе с ней. Немагический объект уничтожается после того, как будет поглощён в течении 1 минуты. Пока поглощено, существо получает 21 (6к6) урона силовым полем в начале каждого своего хода, испытывает удушье, опутано и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода. Поглощенное существо, у которого осталось 0 хитов, растворяется в пепел, который выбрасывается в Астральное море.

Успех: цель выбирается в ближайшее свободное пространство.

Схватывающий шар. Капля бросает скользкий шар в одно видимое существо размера большой или меньше в пределах 600 футов от себя. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 23, целевое существо. *Провал:* 18 (3к6 + 8) урона кислотой. Шар катит цель на 60 футов прямо к капле, и цель опутана до конца своего следующего хода, когда шар безвредно растворяется. *Успех:* половина урона.

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3. Сразу после хода другого существа капля может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Капля восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Распад.** Капля наносит 14 (4к6) урона некротической энергией каждому поглощённому им существу. Капля не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- **Схватывающий шар.** Капля использует *Схватывающий шар.* Капля не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода
- **Порка глупцов.** Капля совершает 1 атаку *Ложноножкой.*

Серая слизь [Gray Oozes]

Голодные слизи и магические неудачи

Среда обитания: подземье.

Сокровища: нет.

Серая слизь — хищная, разъедающая жижа, сливающиеся с каменистыми поверхностями.

Серая слизь [Gray Ooze]

Серая слизь появляется в местах, затронутых непредсказуемой магией. Маги, потерпевшие неудачу при попытке связать элементалей с телами конструктов, могут случайно создать серую слизь.

Психическая серая слизь [Psychic Gray Ooze]

Психическая серая слизь обладают агрессивными псионическими способностями. Эта слизь иногда возникает в результате неудачных попыток призвать или создать существ, связанных с планом Земли, таких как горгульи или гомункулы.

Психическая серая слизь [Psychic Gray Ooze]

Средняя слизь, без мировоззрения

КД 9 **Инициатива:** -1 (9)

Хиты 37 (5к8 + 15)

Скорость 10 фт., лазая 10 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	12	+1	+1	**Лов**	8	-1	-1	**Тел**	16	+3	+3
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	6	-2	-2	**Хар**	2	-4	-4

Навыки Скрытность +3

Сопротивление кислотный, холодный, огненный, психическая энергия

Иммунитет ослеплённый, очарованный, оглушённый, истощённый, испуганный, схваченный, лежащий ничком, опутанный

Чувства слепое зрение 60 фт., ПВ 8

Языки —

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Особенности

Аморфный. Слизь может перемещаться через пространство шириной всего 1 дюйм без траты дополнительного перемещения.

Действия

Ложноножка. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 11 (3к6 + 1) урона кислотой и цель получает помеху на спасброски интеллекта до конца следующего хода слизи.

Психическое сокрушение. *Спасбросок Интеллекта:* Сл. 10, одно видимое существо в пределах 60 фт. *Провал:* 13 (3к8) урона психической энергией.

Реакции

Разъедание разума. *Триггер:* слизь проваливает спасбросок от заклинания или другого магического эффекта, созданного существом. *Ответ:* вызвавшее срабатывание существо получает 3 (1к6) урона психической энергией.

Серая слизь [Gray Ooze]

Средняя слизь, без мировоззрения

КД 9 **Инициатива:** -2 (8)

Хиты 22 (3к8 + 9)

Скорость 10 фт., лазая 10 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	12	+1	+1	**Лов**	6	-2	-2	**Тел**	16	+3	+3
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	6	-2	-2	**Хар**	2	-4	-4

Навыки Скрытность +2

Сопротивление кислотный, холодный, огненный

Иммунитет ослеплённый, очарованный, оглушённый, истощённый, испуганный, схваченный, лежащий ничком, опутанный

Чувства слепое зрение 60 фт., ПВ 8

Языки —

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Особенности

Аморфный. Слизь может перемещаться через пространство шириной всего 1 дюйм без траты дополнительного перемещения.

Короззия. Немагические боеприпасы уничтожаются сразу после попадания в слизь и нанесения любого урона. Любое немагическое оружие получает кумулятивный штраф -1 к броскам атаки сразу после нанесения урона слизи и соприкосновения с ней. Оружие уничтожается, если штраф достигает -5. Штраф можно снять, наложив на оружие заклинание Починка.

Слизь может проесть немагический металл или дерево толщиной 2 дюйма за 1 раунд.

Действия

Ложноножка. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 10 (2к8 + 1) урона кислотой. Немагическая броня, которую носит цель, получает штраф -1 к КД. Броня уничтожается, если штраф снижает ее КД до 10. Штраф можно снять, наложив на броню заклинание Починка.

Mark Behm
Оригинал

Steven Belledin
Оригинал

Чёрная слизь [Black Pudding]

Драконы разложения и отчаяния

Среда обитания: подземье.

Сокровища: нет.

Чёрная слизь — это бесформенная масса хищных клеток. Почувствовав присутствие органической материи, студень подкрадывается к своей жертве, постепенно растворяя живую плоть и различные предметы. Если чёрная слизь подвергнется удару молнии или рубящим атакам, то она расколется на две меньшие и полностью самостоятельные слизи.

Различные сверхъестественные обстоятельства способны вызвать появление чёрной слизи. Можно бросить кость или воспользоваться результатом из таблицы «Источники чёрной слизи», чтобы определить их происхождение.

Источники чёрной слизи

1к6	Чёрная слизь создана из...
1	Кислотной слюны древнего чёрного дракона.
2	Крови или крайний эмоции отвратительного божества.
3	Космической энтропии или губительной планарной силы.
4	Проклятья, преобразившее забытого тирана.
5	Запрещённой или индустриальной магии.
6	Некротического материала, оживленного бесцельными духами.

Чёрная слизь [Black Pudding]

Большая слизь, без мировоззрения

КД 7 **Инициатива:** -3 (7)

Хиты 68 (8к10 + 24)

Скорость 20 фт., лазая 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	5	-3	-3	**Тел**	16	+3	+3
Инт	1	-5	-5	**Мдр**	6	-2	-2	**Хар**	1	-5	-5

Иммунитет кислотный, холодный, электричесий, режущий; очарованный, испуганный, оглохший, истощённый, схваченный, лежащий ничком, опутанный

Чувства слепое зрение 60 фт., ПВ 8

Языки —

ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

Особенности

Аморфный. Слизь может перемещаться через пространство шириной всего 1 дюйм без траты дополнительного перемещения.

Едкое тело. Существо, которое попадает по слизи рукопашной атакой, получает 4 (1к8) урона кислотой. Немагические боеприпасы уничтожаются сразу после попадания в слизь и нанесения ей урона. Любое немагическое оружие получает накопительный штраф -1 к броскам атаки сразу после нанесения урона слизи и контакта с ней. Оружие уничтожается, если штраф достигает -5. Этот штраф можно убрать наложением на оружие заговора Починка.

За 1 минуту слизь способна проесть 2 фута немагического дерева или металла.

Паучье лазание. Слизь может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Растворяющая ложноножка. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 17 (4к6 + 3) урона кислотой. Немагический доспех, надетый на цель, получает штраф -1 к КД. Доспех уничтожается, если его КД снижается до 10. Этот штраф можно убрать наложением на доспех заговора Починка.

Реакции

Разделение. *Триггер:* Слизь становится окровавленной или получает урон электричеством или рубящий, пока слизь с размерами большой или средний и имеет 10+ хитов. *Ответ:* Слизь делится на 2 новые чёрные слизи. Каждая новая слизь на один размер меньше оригинала и действует в свой ход в порядке инициативы. Хиты оригинальной слизи равномерно распределяются между новой слизью (округляя в меньшую сторону).

Феи

Гоблиноиды

Гоблины [Goblins]

Дикие плуты и проказники

Среда обитания: лес, равнина, холмы, план (Ахерон), план (Страна фей), подземье.

Сокровища: инструменты, индивидуальные.

Гоблины — это воплощения безрассудства и разрушения из Страны фей. Они получают удовольствие от хаоса — чем громче, энергичнее и запутаннее, тем лучше. Набеги гоблинов часто бывают не только частью разрушительных замыслов, но и поводом для поджогов и издевательств над скотом.

Гоблины подчиняются тем, кто реализует самые безумные планы. Такими лидерами могут быть вдохновители на разбой, напыщенные заклинатели или те, кто способен производить самые громкие звуки. Хобгоблины и властные гуманоиды также могут управлять упрямыми группами гоблинов, направляя их разрушительную энергию на бандитизм, саботаж или войну.

Божество Маглубиет заявляет, что он — бог гоблинов, хобгоблинов и багбиров, и на Бесконечном поле боя в Ахероне он командует бесчисленными легионами гоблиноидов. Давным-давно Маглубиет заметил склонность гоблиноидов к разрушению и переселил часть их населения из Страны фей в своё царство на Внешних планах. С тех пор орды этих более воинственных гоблинов процветают, и некоторые из них находят путь на миры Материального плана. Такие жестокие захватчики стремятся сеять разруху в подготовке к завоеванию от имени своего бога.

Гоблин прислужник [Goblin Minion]

Гоблины прислужники с удовольствием участвуют в разрушительных проделках умелых лидеров, но при первой опасности предпочитают спасаться бегством.

Гоблин воин [Goblin Warrior]

Гоблины воины мастерски создают хаос. Те, кто служит Маглубиету, отличаются большей дисциплиной и склонны отступать, чтобы устроить засаду.

Гоблин босс [Goblin Boss]

Гоблины боссы обычно самые изобретательные, разрушительные или волевые среди своих сородичей. Благодаря сочетанию удачи, трусости и бессердечия, такие лидеры избегают опасности ценой своих подчинённых.

Гоблин буяг [Goblin Hexer]

Гоблины буяги используют яркую и хаотичную магию. Многие из них ведут себя театрально, подражая архимагам в поведении и внешнем виде.

Гоблин прислужник [Goblin Minion]

Маленькая фея (гоблиноид), хаотичная нейтральная

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 7 (2к6)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	8	-1	-1	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	10	+0	+0
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	8	-1	-1	**Хар**	8	-1	-1

Навыки Скрытность +6

Снаряжение 3 кинжала

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 9

Языки общий, гоблинский

ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Действия

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +4, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.

Бонусные действия

Ловкий побег. Гоблин совершает действие отход или засада.

Гоблин воин [Goblin Warrior]

Маленькая фея (гоблиноид), хаотичная нейтральная

КД 15 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 10 (3к6)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	8	-1	-1	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	10	+0	+0
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	8	-1	-1	**Хар**	8	-1	-1

Навыки Скрытность +6

Снаряжение кожаный доспех, скимитар, щит, короткий лук

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 9

Языки общий, гоблинский

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Скимитар. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) рубящего урона + 2 (1к4) рубящего урона, если атака совершена с преимуществом.

Короткий лук. *Дальнобойная атака:* +4, дистанция 80/320 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона + 2 (1к4) колющего урона, если атака совершена с преимуществом.

Бонусные действия

Ловкий побег. Гоблин совершает действие отход или засада.

«Бри-ярк!»
— Примерный перевод с гоблинского на общий: «Эй, придурок!»

Гоблин босс, гоблин буяг и гоблин воин готовятся нанести удар по зловещему врагу.
Taras Susak
Оригинал

Гоблин босс [Goblin Boss]

Маленькая фея (гоблиноид), хаотичная нейтральная

КД 17 **Инициатива:** +2 (12)
Хиты 21 (6к6)
Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+0	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	10	+0	+0
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	8	-1	-1	**Хар**	10	+0	+0

Навыки Скрытность +6
Снаряжение кольчужная рубаха, скимитар, щит, короткий лук
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 9
Языки общий, гоблинский
ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Гоблин совершает 2 атаки *Скимитаром* или *Коротким луком* в любой комбинации.

Скимитар. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) рубящего урона + 2 (1к4) рубящего урона, если атака совершена с преимуществом.

Короткий лук. *Дальнобойная атака:* +4, дистанция 80/320 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона + 2 (1к4) колющего урона, если атака совершена с преимуществом.

Бонусные действия

Ловкий побег. Гоблин совершает действие отход или засада.

Реакции

Перенаправление атаки. *Триггер:* видимое существо совершает атаку по этому гоблину. *Ответ:* гоблин выбирает союзника с размерами маленький или средний в пределах 5 фт. Гоблин и союзник меняются местами, и союзник становится целью атаки.

Гоблин буяг [Goblin Hexer]

Маленькая фея (гоблиноид), хаотичная нейтральная

КД 17 **Инициатива:** +3 (13)
Хиты 45 (10к6 + 10)
Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	8	-1	-1	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	12	+1	+1
Инт	16	+3	+3	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	10	+0	+0

Навыки Ловкость рук +5, Скрытность +7
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10
Языки общий, гоблинский
ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Гоблин совершает 2 атаки *Посохом порчи*. Одну из атак он может заменить *Использованием заклинаний*.

Посох порчи. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +5, досягаемость 5 фт. или дистанция 60 фт. *Попадание:* 12 (2к8 + 3) урона психической энергией.

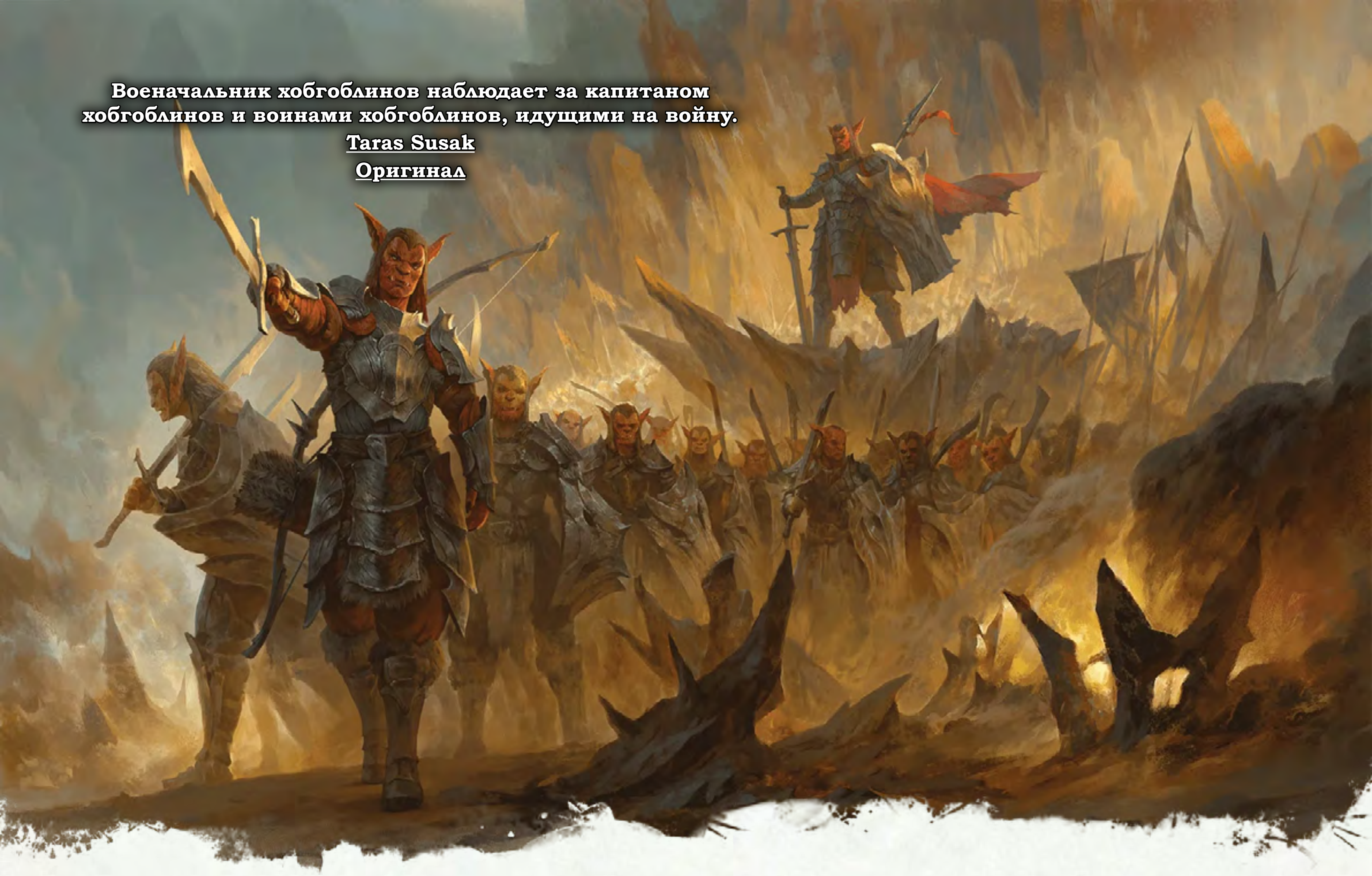
Использование заклинаний. Гоблин накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Интеллект, как заклинательную характеристику (Сл. 13):

По желанию: Малая иллюзия

1/день каждое: Глухота/слепота, Огонь фей, Скольжение

Реакции

Несчастье. *Триггер:* видимое существо попадает броском атаки по этому гоблину. *Ответ — спасбросок Мудрости:* Сл 13, атакующее существо. *Провал:* атака промахивается.



Военачальник хобгоблинов наблюдает за капитаном хобгоблинов и воинами хобгоблинов, идущими на войну.
Taras Susak
Оригинал

Хобгоблины [Hobgoblins]

Завоеватели всех горизонтов

Среда обитания: пустыня, лес, равнина, холмы, горы, план (Ахерон), подземье.

Сокровища: вооружение, индивидуальные.

Хобгоблины воплощают изначальный инстинкт к росту и завоеванию, выражая это стремление через подчинение мира своей воле. Одинокие хобгоблины захватывают лесные территории и грабят дикую местность. В группе они формируют иерархические, военизированные общества, стремящиеся к завоеванию земель и истощению их ресурсов ради удовлетворения своего рвения к завоеваниям.

Хобгоблины часто порабощают животных, чудовищ и злобных фей (особенно гоблинов и багбиров), чтобы те служили их замыслам. Они могут заключать союзы с драконами, военачальниками, слугами воинственных богов или другими могущественными существами, обещающими им власть над новыми территориями. Если хобгоблины подчиняют себе целую землю, то они устремляются к новым завоеваниям — через моря, в подземье или на звёзды и иные планы.

Многие хобгоблины служат жестокому богу Маглубиету, чья жажда завоеваний соперничает с их собственной. Последователи Маглубиета процветают на Бесконечном поле битвы в Ахероне, где без конца предаются своему стремлению к доминированию. Эти одержимые войной хобгоблины используют сложную тактику и странное оружие, которое иногда обрушивают на миры Материального плана.

Война хобгоблинов

Стремление порабощать и грабить является частью сверхъестественной природы хобгоблинов, хотя некоторые из них могут подавлять свои воинственные наклонности или направлять их в более полезное русло. Бросьте или выберите результат из таблицы «Стратегии хобгоблинов», чтобы определить, как хобгоблин осуществляет свои завоевания.

Стратегии хобгоблинов

1к6	Хобгоблин стремится...
1	Построить судно для доставки армий хобгоблинов к новым завоеваниям.
2	Захватывать чудовищ и дрессировать их для боя.
3	Обрушить регион в подземье, чтобы извлечь богатства из руин.
4	Соорудить гигантскую машину для извлечения ресурсов.
5	Уговорить дьяволов, драконов или хобгоблинов из Ахерона вторгнуться на земли врага.
6	Помогать недальновидным торговцам подрывать власть или разрушать окружающую среду.

Хобгоблин воин [Hobgoblin Warrior]

Средняя фея (гоблиноид), законопослушная злая

КД 18 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	13	+1	+1	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	12	+1	+1
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	9	-1	-1

Снаряжение полулаты, длинный лук, длинный меч, щит

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки общий, гоблинский

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Особенности

Тактика стаи. У хобгоблина есть преимущество при броске атаки против существа, если хотя бы один из союзников хобгоблина находится в пределах 5 футов от существа и союзник не недееспособный.

Действия

Длинный меч. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 12 (2к10 + 1) рубящего урона.

Длинный лук. *Дальнобойная атака:* +3, дистанция 150/600 фт. *Попадание:* 5 (1к8 + 1) колющего урона + 7 (3к4) урона ядом.

Хобгоблин капитан [Hobgoblin Captain]

Средняя фея (гоблиноид), законопослушная злая

КД 17 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 58 (9к8 + 18)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	14	+2	+2
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	13	+1	+1

Снаряжение двуручный меч, полулаты, длинный лук

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки общий, гоблинский

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Особенности

Аура авторитета. Хобгоблин и его союзники в 10-футовой эманации, исходящей от хобгоблина, получают преимущество на атаки и спасброски, если хобгоблин не находится в состоянии недееспособный.

Действия

Мультиатака. Хобгоблин совершает 2 атаки *Двуручным мечом* или *Длинным луком* в любой комбинации.

Двуручный меч. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) рубящего урона + 3 (1к6) урона ядом.

Длинный лук. *Дальнобойная атака:* +4, дистанция 150/600 фт. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона + 5 (2к4) урона ядом.

Хобгоблин воин [Hobgoblin Warrior]

Воины могут охотиться и совершать набеги в одиночку или вместе с обученными мастифами, воргами, бандами гоблинов или другими союзниками. Они применяют простую тактику и используют любое преимущество, которое предоставляют их союзники. Ради победы они готовы жертвовать своими спутниками.

Хобгоблин капитан [Hobgoblin Captain]

Капитаны — тактики на поле боя. Они ведут союзников к победе, применяя боевые навыки и поднимая боевой дух приказами и угрозами. Как правило, они командуют боевыми отрядами хобгоблинов или бандами более слабых чудовищ.

Хобгоблин полководец [Hobgoblin Warlord]

Полководцы возглавляют армии хобгоблинов и их союзников, используя опыт и стратегическое мышление, чтобы управлять силами в разгар сражения.

Хобгоблин полководец [Hobgoblin Warlord]

Средняя фея (гоблиноид), законопослушная злая

КД 20 **Инициатива:** +5 (15)

Хиты 112 (15к8 + 45)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	14	+2	+5	**Тел**	16	+3	+3
Инт	14	+2	+5	**Мдр**	11	+0	+3	**Хар**	15	+2	+5

Снаряжение длинный меч, латы, 9 метательных копий, щит

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки общий, гоблинский

ПО 6 (Опыт 2300; БМ +3)

Особенности

Аура авторитета. Хобгоблин и его союзники в эманации с радиусом 30 фт., исходящей от хобгоблина, получают преимущество на атаки и спасброски, если хобгоблин не находится в состоянии недееспособный.

Действия

Мультиатака. Хобгоблин совершает 3 атаки *Метательным копьём* или *Длинным мечом* в любой комбинации.

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +6, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) колющего урона и скорость цели уменьшается на 10 фт. до начала следующего хода хобгоблина.

Длинный меч. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 12 (2к8 + 3) рубящего урона.

Реакции

Парирование. *Триггер:* по этому хобгоблину попадает рукопашная атака, пока он держит в руках оружие. *Ответ:* хобгоблин добавляет +3 к КД против этой атаки, что может привести к промаху.

Багбир воин [Bugbear Warrior]

Средняя фея (гоблиноид), хаотичная злая

КД 14 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	13	+1	+1
Инт	8	-1	-1	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	9	-1	-1

Навыки Скрытность +6, Выживание +2

Снаряжение шкурный доспех, 3 лёгких молота

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки общий, гоблинский

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Особенности

Похищение. Багбир не тратит дополнительное перемещение, когда перемещает схваченное им существо.

Действия

Захват. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) дробящего урона. Если цель — существо с размером средний или меньше, то она схвачена (Сл. освобождения 12).

Лёгкий молот. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +4 (с преимуществом, если цель схвачена багбиром), досягаемость 10 фт. или дистанция 20/60 фт. *Попадание:* 9 (3к4 + 2) дробящего урона.

Taras Susak
Оригинал

Багбиры [Bugbears]

Скрытные бугаи-гоблиноиды

Среда обитания: лес, равнина, план (Страна фей), подземье.

Сокровища: вооружение, индивидуальные.

Багбиры воплощают страх перед дикостью и угрозу, исходящую от природы. Они печально известны своей скрытностью, и враги, забредшие на их территорию, часто исчезают бесследно.

Багбир воин [Bugbear Warrior]

Воины служат тем, кто предлагает им сокровища, еду или возможность поохотиться на достойную добычу.

Багбир охотник [Bugbear Stalker]

Охотники часто берут своих жертв в плен, наслаждаясь возможностью заключать и терроризировать других существ.

Багбир охотник [Bugbear Stalker]

Средняя фея (гоблиноид), хаотичная злая

КД 15 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 65 (10к8 + 20)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	14	+2	+4
Инт	11	+0	+0	**Мдр**	12	+1	+3	**Хар**	11	+0	+0

Навыки Скрытность +6, Выживание +3

Снаряжение кольчужная рубаха, моргенштерн, 6 метательных копий

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 11

Языки общий, гоблинский

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Особенности

Похищение. Багбир не тратит дополнительное перемещение, когда перемещает схваченное им существо.

Действия

Мультиатака. Багбир совершает 2 атаки *Копьём* или *Моргенштерном.*

Моргенштерн. *Рукопашная атака:* +5 (с преимуществом, если цель схвачена багбиром), досягаемость 10 фт. *Попадание:* 12 (2к8 + 3) колющего урона.

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +5, досягаемость 10 фт. или дистанция 30/120 фт. *Попадание:* 13 (3к6 + 3) колющего урона.

Бонусные действия

Резкий захват. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 13, одно видимое существо с размером средний или меньше в пределах 10 фт. *Провал:* цель схвачена (Сл. освобождения 13).

Другие феи

Ворги [Worgs]

Злобные волкоподобные разорители

Среда обитания: лес, луг, холмы, план (Страна фей).

Сокровища: нет.

Иногда их поначалу принимают за гигантских волков; ворги — разумные хищники. Они умеют говорить и часто дразнят свою добычу, наслаждаясь вкусом страха.

Ворг [Worg]

Стаи воргов бродят по суровым пограничным и проклятым землям. Порой они сговариваются с гоблиноидами и гноллами и могут служить им верховыми животными.

Лютый ворг [Dire Worg]

Лютые ворги крупнее обычных и обладают сверхъестественно ужасающим воем. Они часто охотятся вместе с эттинами, ограми и троллями.

Лютый ворг [Dire Worg]

Огромная фея, нейтральная злая

КД 16 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 147 (14к12 + 56)

Скорость 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	22	+6	+6	**Лов**	14	+2	+6	**Тел**	18	+4	+4
Инт	7	-2	-2	**Мдр**	16	+3	+7	**Хар**	8	-1	-1

Навыки Внимательность +11

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 21

Языки гоблинский, сильван, ворогов

ПО 10 (Опыт 5900; БМ +4)

Особенности

Сопротивление магии. Ворг совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Ворг совершает 3 атаки *Укусом.*

Укус. *Рукопашная атака:* +10, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 15 (2к8 + 6) колющего урона + 7 (2к6) урона ядом и цель отравлена до начала следующего хода ворга. Пока цель отравлена, она не может восстанавливать хиты.

Ужасающий вой (перезарядка 5-6). *Спасбросок Мудрости:* Сл. 16, каждое существо в пределах 30 фт., которое не является воргом. *Провал:* 36 (8к8) урона психической энергией и цель испугана до начала следующего хода ворга. *Успех:* половина урона.

Бонусные действия

Шаг искривления. Ворг телепортируется вместе с любым существом по своему выбору в пределах 5 фт. от себя на расстояние до 30 фт. в свободное и видимое пространство.

Ворг [Worg]

Большая фея, нейтральная злая

КД 13 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 26 (4к10 + 4)

Скорость 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	13	+1	+1
Инт	7	-2	-2	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	8	-1	-1

Навыки Внимательность +4

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 14

Языки гоблинский, воргов

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона и следующий бросок атаки против цели до начала следующего хода варга совершается с преимуществом.

Ворг

Архикарга [Arch-hag]

Ведьма запретных тайн и магического зла

Среда обитания: любая.

Сокровища: магия.

Бессмертные и непредсказуемые, архикарги копят тайны и заключают магические сделки, изменяя судьбу в угоду своим капризам. Эти вечные заговорщицы стремятся к разгадке тайн мультивселенной и творят странную магию во имя своих непостижимых целей.

Архикарги — непредсказуемые, корыстные и жадные создания с причудливыми увлечениями и манерами. Тем не менее, они часто идут на сделки ради осуществления своих замыслов. Эти ведьмы являются источником тайных знаний, особенно сведений о запретной магии и загадках мультивселенной. Они могут поделиться своими знаниями, но их тайны всегда имеют цену. В обмен на свои секреты архикарги могут требовать странные поручения, ценные магические предметы или мистическую валюту, такую как чьи-то воспоминания, год жизни или способность плакать.

Большинство архикарг избегают сражений, но если их вынудить вступить в бой, то они обрушивают на врагов разрушительную магию: призрачные когти, сверкающие молнии и заклинания, разрушающие разум. Архикарга способна проклясть других магов, запутывая их заклинания и заставляя их произносить противоположное тому, что они хотят сказать. Даже если архикаргу удастся победить, то она просто магически ускользнёт и будет строить планы мести.

Каждая архикарга обладает уникальной слабостью, связанной с судьбоносной встречей в прошлом или с чем-то, что воплощает противоположность её магии. Ведьма сделает всё возможное, чтобы сохранить эту уязвимость в тайне. Хотя физически слабость не причиняет ей вреда, уничтожить архикаргу можно только в присутствии её слабости. Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Анафемы архикарги», чтобы определить её слабость.

> «Хех! Люди, которые слишком много знают, стареют раньше времени. Задавайте мне свои вопросы, но будьте уверены, что у каждой тайны есть своя цена.»
>
> — Баба Яга, Мать ведьм

Анафемы архикарги

1к10	Слабость архикарги — это...
1	Кости первой любви архикарги.
2	Слеза дьявола.
3	Яйцо с миниатюрным замком внутри.
4	Цветок, который расцветает только когда время останавливается.
5	Подарок от близнеца карги.
6	Худший каламбур мультивселенной.
7	Один из отсутствующих зубов карги.
8	Снег с вершины горы Целестия.
9	Звезда, вытащенная с неба.
10	Нить из мантии леди Боли.

Логова архикарги

Каждая архикарга создает волшебный дом, например, скрытый демиплан, особняк на вершине грозовой тучи или, в случае архиведьмы Бабы Яги, избушку на гигантских курьих ножках. Интерьер такого логова часто меняются или демонстрируют ошеломляющие особенности.

Архикарга [Arch-hag]

Большая фея, нейтральная злая

КД 20 **Инициатива:** +16 (26)

Хиты 333 (29к10 + 174)

Скорость 40 фт.,

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	24	+7	+7	**Лов**	15	+2	+9	**Тел**	23	+6	+6
Инт	19	+4	+4	**Мдр**	19	+4	+11	**Хар**	25	+7	+7

Навыки Обман +14, Внимательность +11, Убеждение +21

Сопротивление огненный, холодный, психическая энергия

Иммунитет очарованный, истощённый, испуганный

Снаряжение

Чувства истинное зрение 60 фт., ПВ 21

Языки все

ПО 21 (Опыт 33000 или 41000 в логове; БМ +7)

Особенности

Магия шабаша. Находясь в пределах 30 футов от как минимум двух союзных карг, карга может наложить одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя обычное время накладывания заклинания и Интеллект, как заклинательную характеристику (Сл. 19): Гадание, Поиск фамильяра, Опознание, Поиск объекта, Наблюдение или Невидимый слуга. Карга должна завершить продолжительный отдых, прежде чем сможет снова использовать это умение для накладывания этого заклинания.

Легендарное сопротивление (4/день или 5/день в логове). Если карга провалит спасбросок, то она может вместо этого преуспеть в нём.

Сопротивление магии. Карга совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Злобный побег. Когда хиты карги опускаются до 0, она умирает только в том случае, если находится в пределах 30 футов от своей анафемы (вещи, которую Мастер выбирает как наиболее ненавистную для карги). В противном случае хиты карги опускаются до 1, карга телепортируется в безвредный демиплан и не может вернуться на покинутый план в течение 2к6 дней. Когда карга телепортируется, каждое существо в пределах 60 футов от её прежнего местоположения оказывается проклятым. Пока проклятие не окончится, существо получает помеху на проверки характеристик и спасброски, а карга знает его местоположение в любом месте мультивселенной.

Действия

Мультиатака. Карга совершает 2 атаки *Призрачным когтём* и использует *Трескучую волну*.

Призрачный коготь. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +14, досягаемость 10 фт. или дистанция 60 фт. *Попадание:* 17 (3к6 + 7) урона силовым полем. Если цель — существо размера большой или меньше, то оно получает состояние лежащий ничком.

Трескучая волна. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 22, каждое существо в 60-футовом конусе. *Провал:* 32 (5к12) урона электричеством. *Успех:* половина урона. *Провал или успех:* цель проклята до конца следующего хода карги. Пока проклятие не закончится, цель не может совершать реакции.

Использование заклинаний. Карга накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 22):

По желанию: Обнаружение мыслей, Переносящая дверь, Рассеивание магии, Гипнотический узор.

2/день каждое: Множественное внушение, Изменение памяти, Уход в иной план.

Бонусные действия

Ведьмовской удар. Каждое существо, проклятое каргой и в пределах 60 футов от неё, получает 14 (4к6) урона электричеством.

Реакции

Скороговорка. Карга накладывает заклинание Контрзаклинание в ответ на триггер этого заклинания, используя ту же заклинательную характеристику, что и в умении *Использование заклинаний*. Если цель проваливает спасбросок, то она проклята до конца своего следующего хода. Пока проклятье не закончится, цель не может произносить заклинания с вербальным компонентом, а когда она говорит, то говорит противоположное тому, что имеет в виду.

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа карга может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Карга восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Взмах карги.** Карга совершает 1 атаку *Призрачным когтём.*
- **Злобная магия.** Карга использует *Использование заклинаний*, чтобы наложить Переносящая дверь или Гипнотический узор. Карга не может применять это действие снова до начала своего следующего хода.

Эффекты местности

Местность с логовом архикарги искажается под её влиянием, создавая следующие эффекты:

Оговорка. Существа (кроме архикарги и её союзников) в пределах 1 мили от логова вычитают 1к10 из любой проверки характеристики, когда совершают действие влияние.

Коварная магия. Каждый раз, когда существо (кроме архикарги и её союзников) завершает продолжительный отдых в пределах 1 мили от логова, при следующем накладывании заклинания ячейкой, оно также накладывает Смятение с центром на себе. Это заклинание использует заклинательную характеристику существа и не требует концентрации.

Если архикарга умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются.

Дриада [Dryad]

Связанная с деревом защитница природы

Среда обитания: лес.

Сокровища: любые.

Дриады — хранительницы лесов, которые магически перемещаются от дерева к дереву, от корней к ветвям, досаждая нарушителям опутывающими лозами и шипами. Большинство этих неуловимых существ имеют особую связь с одним растением или природным святилищем, которое они охраняют. Некоторые из них также внешне напоминают растения, с которыми связаны. Дриады могут заболеть или умереть, если их растение или святилище будет уничтожено, и смогут восстановиться только в случае исцеления или магической замены. Используйте таблицу «Святилища дриады», чтобы определить, с чем она связана.

Дриада [Dryad]

Средняя фея, нейтральная

КД 16 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+0	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	11	+0	+0
Инт	14	+2	+2	**Мдр**	15	+2	+2	**Хар**	18	+4	+4

Навыки Внимательность +4, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 14

Языки эльфийский, сильван

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Особенности

Сопротивление магии. Дриада совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Разговор с животными и растениями. Дриада может общаться с животными и растениями, как будто они говорят на одном языке.

Действия

Мультиатака. Дриада совершает атаку *Вьющийся плетью* или *Шипастым снарядом*, а также может применить *Использование заклинаний*, чтобы наложить заклинание Очарование монстра.

Вьющаяся плеть. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) рубящего урона.

Шипастый снаряд. *Дальнобойная атака:* +6, дистанция 60 фт. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) колющего урона.

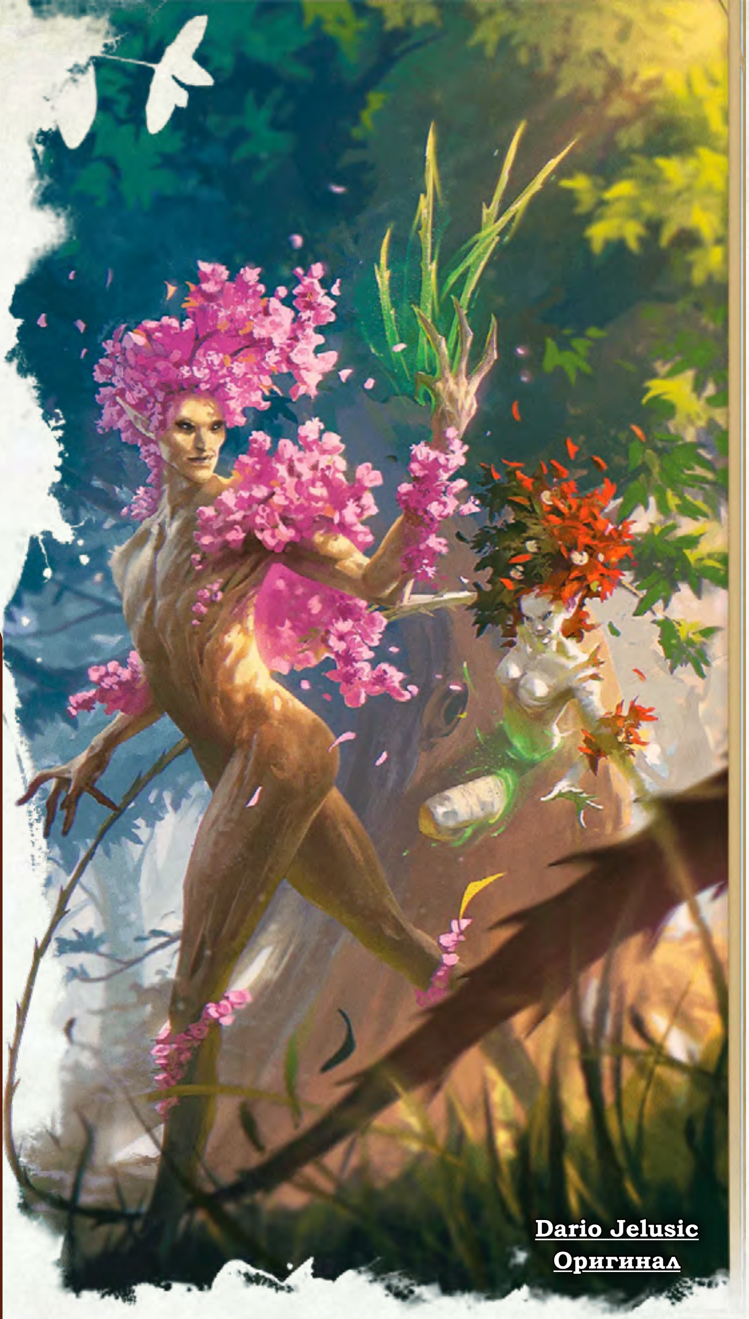
Использование заклинаний. Дриада накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 14):

По желанию: Дружба с животными, Очарование монстра (длится 24 часа; заканчивается, если дриада накладывает это заклинание снова), Искусство друидов

1/день каждое: Опутывание, Бесследное передвижение

Бонусные действия

Древесный шаг. В пределах 5 фт. от дерева с размером большой или больше дриада телепортируется в свободное пространство в пределах 5 футов от другого дерева с размером большой или больше, которое находится в пределах 60 фт. от первого дерева.



Dario Jelusic
Оригинал

Святилища дриады

1к6	Дриада охраняет и живёт в...
1	Огромной колонии — рощу одинаковых взаимосвязанных деревьев.
2	Дереве, похожем на крепость, например баобаб или секвойю.
3	Живом замке — растение, запечатывающее зло или блокирующее путь в подземелье.
4	Одиноком дереве на вершине ветреной горы или среди окаменевшего леса.
5	Растении с магическими плодами или необычными семенами.
6	Ползающей насыпи или тренте, в котором или рядом с которым живёт дриада как фея симбионт.

Жаболюды [Bullywugs]

Амфибии и ценители болотной грязи

Среда обитания: болото.

Сокровища: инструменты, индивидуальные.

Жаболюды это феи, воплощающие болота, которые охраняют мрачные дикие земли и считают, что космос сам определил их для этой роли. Эти существа размером с человека, похожие на жаб или лягушек, имеют тесную связь с обитателями болота.

Жаболюд воин [Bullywug Warrior]

Воины жаболюдов мастерски передвигаются по болотам и устраивают засады на нарушителей. Часто они действуют вместе со стаями натренированных гигантских лягушек.

Жаболюд болотный мудрец [Bullywug Bog Sage]

Болотные мудрецы жаболюдов направляют магию трясины, чтобы ослаблять врагов и говорить с растениями.

Жаболюд болотный мудрец [Bullywug Bog Sage]

Средняя фея, нейтральная

КД 16 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 52 (8к8 + 16)

Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	8	-1	-1	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	14	+2	+4
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	16	+3	+5	**Хар**	12	+1	+3

Навыки Природа +4, Скрытность +5

Снаряжение мешочек с компонентами

Чувства ПВ 13

Языки жаболюдов, общий

ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

Особенности

Амфибия. Жаболюд может дышать воздухом и водой.

Разговор с лягушками и жабами. Жаболюд может передавать простые концепции лягушкам и жабам, говоря на языке жаболюдов.

Действия

Мультиатака. Жаболюд совершает 2 атаки Болотным посохом. Он может заменить любую из них на *Использование заклинаний* для накладывания заклинания Луч болезни.

Болотный посох. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) дробящего урона + 10 (3к6) урона ядом.

Использование заклинаний. Жаболюд накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 13, +5 к попаданию):

По желанию: Пляшущие огоньки, Искусство друидов, Луч болезни

1/день каждое: Разговор с растениями, Едкий шар

Бонусные действия

Прыжок. Жаболюд прыгает на расстояние до 30 фт., потратив 10 фт. своего перемещения.

Жаболюд воин [Bullywug Warrior]

Средняя фея, нейтральная

КД 15 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	12	+1	+1	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	13	+1	+1
Инт	7	-2	-2	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Скрытность +4

Чувства ПВ 10

Языки жаболюдов, общий

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Особенности

Амфибия. Жаболюд может дышать воздухом и водой.

Разговор с лягушками и жабами. Жаболюд может передавать простые концепции лягушкам и жабам, говоря на языке жаболюдов.

Действия

Рапира-насекомое. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона + 2 (1к4) урона ядом.

Бонусные действия

Прыжок. Жаболюд прыгает на расстояние до 30 фт., потратив 10 фт. своего перемещения.

Зелёная карга [Green Hag]

Мерзкая ведьма порочной чащи

Среда обитания: лес, холмы, болото.

Сокровища: магия.

Зелёные карги используют злобную магию, чтобы осквернить всё красивое и чистое. Будь то в одиночку или в ковене с другими каргами, эти древние колдуньи призывают жуткие силы, сеют порчу и замышляют гибель для тех, кто вызвал их гнев. Зелёные карги — искусные обманщицы. Они используют иллюзии и принимают безобидные облики, надеясь заманить невинных в беду. Часто они уносят своих жертв в сюрреалистичные логова, где держат их в плену или готовят из них чудовищные блюда.

Зелёные карги нередко владеют странной магией или забытыми тайнами — например, знают слабости злодеев, местоположение затерянных сокровищ или способы снятия проклятий. Они могут обменивать такие знания на редкую магию или символически значимые дары. Бросьте или выберите результат из таблицы «Сделки с зелёной каргой», чтобы определить, чего карга потребует за свои секреты.

Зелёная карга [Green Hag]

Средняя фея, нейтральная злая

КД 17 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 82 (11к8 + 33)

Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	16	+3	+3
Инт	13	+1	+1	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	14	+2	+2

Навыки Аркана +4, Обман +4, Внимательность +4, Скрытность +3

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 14

Языки общий, эльфийский, сильван

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Особенности

Амфибия. Карга может дышать воздухом и водой.

Магия шабаша. Находясь в пределах 30 футов от как минимум двух союзных карг, карга может наложить одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя обычное время накладывания заклинания и Интеллект, как заклинательную характеристику (Сл. 11): Гадание, Поиск фамильяра, Опознание, Поиск объекта, Наблюдение или Невидимый слуга. Карга должна завершить продолжительный отдых, прежде чем сможет снова использовать это умение для накладывания этого заклинания.

Мимикрия. Карга может имитировать звуки животных и голоса гуманоидов. Существо, услышавшее эти звуки, может распознать подделку, только преуспев в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл. 14.

Действия

Мультиатака. Карга совершает 2 атаки *Когтём.*

Коготь. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) рубящего урона + 3 (1к6) урона ядом.

Использование заклинаний. Карга накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 12, +4 к попаданию):

По желанию: Пляшущие огоньки, Маскировка (длительностью 24 часа), Невидимость (только на себя и карга не оставляет следов, пока невидима), Малая иллюзия, Луч болезни (версия 3 уровня)

Сделки с зелёной каргой

1к6	Зелёная карга обменяет свои знания на...
1	Воспоминания торговца о любимом человеке.
2	Котёл карги-соперницы.
3	Одолжение, которое карга потребует, когда сама решит.
4	Цветок из потаённого сада Страны фей.
5	Дар, преподнесённый юголотом добровольно.
6	Склянку, наполненную слезами правителя.

Кентавры [Centaurs]

Защитники Страны фей

Среда обитания: лес, равнина, план (Страна фей).

Сокровища: вооружение, индивидуально.

Кентавры — защитники лесов, равнин и мест первородной силы. Обладая человеческой верхней частью тела и лошадиным туловищем, кентавры бросаются в бой против тех, кто угрожает их союзникам.

Кентравр воин [Centaur Trooper]

Кентавры воины — рыцароподобные стражи. Многие из них с подозрением относятся к существам, не связанным с феями.

Кентравр хранитель [Centaur Warden]

Кентавры хранители часто возглавляют отряды кентавров воинов и выступают посредниками между феями и нарушителями границ их территорий.

Eric Belisle
Оригинал

Кентавр хранитель [Centaur Warden]

Большая фея, нейтральная добрая

КД 16 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 105 (14к10 + 28)

Скорость 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	14	+2	+5
Инт	9	-1	-1	**Мдр**	18	+4	+7	**Хар**	11	+0	+0

Навыки Атлетика +7, Природа +5, Внимательность +7

Чувства ПВ 17

Языки друидический, эльфийский, сильван

ПО 7 (Опыт 2900; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Кентавр совершает 2 атаки *Лесным посохом* или *Солнечным лучом* в любой комбинации.

Лесной посох. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) дробящего урона + 14 (4к6) урона ядом.

Солнечный луч. *Дальнобойная атака:* +7, дистанция 90 фт. *Попадание:* 14 (3к6 + 4) урона излучением и цель ослеплена до начала следующего хода кентавра.

Использование заклинаний. Кентавр накладывает одно из следующих заклинаний, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 15):

По желанию: Искусство друидов, Разговор с животными

Бонусные действия

Опутывающий шаг (перезарядка 5-6). Кентавр перемещается со своей скоростью без вызова провоцированных атак. Каждое существо, в пространство которого входит кентавр, становится целью следующего эффекта один раз. *Спасбросок Силы:* Сл. 15. *Провал:* 11 (2к6 + 4) дробящего урона и цель опутана до конца своего следующего хода.

Кентавр воин [Centaur Trooper]

Большая фея, нейтральная добрая

КД 16 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 45 (6к10 + 12)

Скорость 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	14	+2	+2
Инт	9	-1	-1	**Мдр**	13	+1	+1	**Хар**	11	+0	+0

Навыки Атлетика +6, Внимательность +3

Снаряжение кираса, длинный лук, пика

Чувства ПВ 13

Языки эльфийский, сильван

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Кентавр совершает 2 атаки *Пикой* или *Длинным луком* в любой комбинации.

Пика. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 9 (1к10 + 4) колющего урона.

Длинный лук. *Дальнобойная атака:* +4, дистанция 150/600 фт. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Бонусные действия

Топчущий натиск (перезарядка 5-6). Кентавр перемещается со своей скоростью без вызова провоцированных атак и может перемещаться через существ с размером средний или меньше. Каждое существо, в пространство которого входит кентавр, становится целью следующего эффекта. *Спасбросок Силы:* Сл. 14. *Провал:* 7 (1к6 + 4) дробящего урона и цель ложится ничком.

Мерцающий пёс [Blink Dog]

Неуловимый пёс Страны фей

Среда обитания: лес, план (Страна фей).

Сокровища: отсутствуют.

Мерцающие псы искрятся магией, позволяющей им телепортироваться, «мерцая» с одного места на другое. Они используют это умение, чтобы преследовать добычу, сбивать врагов с толку и выражать радость. Их часто можно встретить среди обитателей Страны фей, таких как кентавры и пикси, — зачастую в составе шумных охотничьих забав, проходящих между мирами.

Мерцающий пёс [Blink Dog]

Средняя фея, законопослушная добрая

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 22 (4к8 + 4)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	12	+1	+1	**Лов**	17	+3	+3	**Тел**	12	+1	+1
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	13	+1	+1	**Хар**	11	+0	+0

Навыки Внимательность +5, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 15

Языки мерцающих псов; понимает эльфийский и сильван, но не говорит

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона.

Бонусные действия

Телепорт (перезарядка 4-6). Пёс телепортируется в свободное и видимое пространство в пределах 40 фт.

John Patrick Gañas
Оригинал

Морская карга [Sea Hag]

Карга отчаяния и мрачных глубин

Среда обитания: побережье, под водой.

Сокровища: магия.

Морские карги ненавидят мир и красоту. Это озлобленные и завистливые существа, сеющие хаос и разрушающие радость всеми возможными способами. Они прибегают к хитроумным обманам, чтобы посеять раздор ради самого процесса. Истинный облик карг — сверхъестественно отвратителен, а их зловещий взгляд способен поразить существ, испуганных их внешностью.

Морские карги прячутся за иллюзиями, чтобы реализовывать свои замыслы. Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Маскировка морской карги», чтобы определить облик иллюзии карги и то, как она может использовать его для разрушения и хаоса.

Морская карга [Sea Hag]

Средняя фея, хаотичная злая

КД 14 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 52 (7к8 + 21)

Скорость 30 фт., плавая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	16	+3	+3
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	13	+1	+1

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 11

Языки общий, великаний, первичный (акван)

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Амфибия. Карга может дышать воздухом и водой.

Магия шабаша. Находясь в пределах 30 футов от как минимум 2 союзных карг, карга может наложить одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя обычное время накладывания заклинания и Интеллект, как заклинательную характеристику (Сл. 11): Гадание, Поиск фамильяра, Опознание, Поиск объекта, Наблюдение или Невидимый слуга. Карга должна завершить продолжительный отдых, прежде чем сможет снова использовать это умение для накладывания этого заклинания.

Зловещая внешность. *Спасбросок Мудрости:* Сл. 11, зверь или гуманоид, начищающий свой ход в пределах 30 фт. от карги и видящий её истинную форму. *Провал:* цель испугана до начала своего следующего хода. *Успех:* цель имунна к *Зловещей внешности* этой карги на 24 часа.

Действия

Когти. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) рубящего урона.

Смертельный взгляд (перезарядка 5-6). *Спасбросок Мудрости:* Сл. 11, одно испуганное и видимое существо в пределах 30 фт. *Провал:* если у цели 20 хитов или меньше, то её хиты опускаются до 0. В обратном случае цель получает 13 (3к8) урона психической энергией.

Иллюзорный облик. Карга накладывает заклинание Маскировка, используя Телосложение, как заклинательную характеристику (Сл. 13). Длительность заклинания 24 часа.

Lorenzo Mastroianni
Оригинал

Маскировка морской карги

1к6	Морская карга принимает облик…
1	Пленника, утверждающего, что его связали и оставили умирать местные жители.
2	Потерпевшего кораблекрушение, который делится местоположением проклятого предмета с потенциальными спасателями.
3	Целителя, выдающего яды за лекарства.
4	Паникующего прорицателя, предвещающего гибель.
5	Капитана корабля, доставляющего пассажиров морскому чудовищу — питомцу карги.
6	Раненого моряка, утверждающего, что его судно уничтожили русалки или другие мирные существа.

Пикси [Pixies]

Друзья леса

Среда обитания: лес, план (Страна фей).

Сокровища: магия.

Едва достигая фута в высоту, пикси напоминают миниатюрных эльфов с крыльями из нитей паутины. Они в невидимости наблюдают за теми, кто входит в их лесные жилища, открываясь только тем, кто приходит с дружественными намерениями. Неприветливые же гости становятся мишенью для проказ пикси.

Пикси [Pixie]

Пикси проводят дни в играх и исследованиях и избегают прямого столкновения, когда это возможно.

Пикси чудотворец [Pixie Wonderbringer]

Энергичные артисты, чудотворцы используют свою магию для защиты дикой природы при необходимости.

Пикси [Pixie]

Крошечная фея, нейтральная добрая

КД 15 **Инициатива:** +5 (15)

Хиты 9 (6к4 - 6)

Скорость 10 фт., летая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	2	-4	-4	**Лов**	20	+5	+5	**Тел**	8	-1	-1
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	15	+2	+2	**Хар**	15	+2	+2

Навыки Внимательность +4, Скрытность +7

Чувства ПВ 14

Языки сильван

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Особенности

Сопротивление магии. Пикси совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Фейская пыльца. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +4, досягаемость 5 фт. или дистанция 60 фт. *Попадание:* 1 урона излучением и цель очарована или отравлена (на выбор пикси) до начала следующего хода пикси.

Использование заклинаний. Пикси накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 12):

По желанию: Пляшущие огоньки, Искусство друидов, Невидимость (на себя)

1/день каждое: Обнаружение мыслей, Полёт, Усыпление

Пикси чудотворец [Pixie Wonderbringer]

Крошечная фея, нейтральная добрая

КД 15 **Инициатива:** +5 (15)

Хиты 60 (24к4)

Скорость 10 фт., летая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	2	-4	-4	**Лов**	20	+5	+5	**Тел**	10	+0	+0
Инт	11	+0	+0	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	18	+4	+4

Навыки Аркана +4, Внимательность +5, Скрытность +8

Чувства ПВ 15

Языки общий, эльфийский, сильван

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Особенности

Сопротивление магии. Пикси совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Пикси совершает 2 атаки *Фейской пыльцой.*

Фейская пыльца. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +7, досягаемость 5 фт. или дистанция 60 фт. *Попадание:* 15 (2к10 + 4) урона излучением и цель очарована или отравлена (на выбор пикси) до начала следующего хода пикси.

Использование заклинаний. Пикси накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 15):

По желанию: Пляшущие огоньки, Искусство друидов, Невидимость (на себя)

1/день каждое: Обнаружение мыслей, Полёт, Образ

Бонусные действия

Вспышка чуда (перезарядка 5-6). Пикси накладывает заклинание Опутывание, Полиморф или Жуткий смех Таши без материальных компонентов, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.*

Сатиры [Satyrs]

Рогатые и копытные гуляки

Среда обитания: лес, план (Страна фей).

Сокровища: инструменты.

Сатиры воплощают в себе необузданную радость дикой природы. Они предаются бесшабашным весельям — едят, пьют, играют, дерутся и резвятся.

Сатир [Satyr]

Сатиры любят проявлять свою физическую силу в состязаниях, изгонять портящих веселье и защищать фейские королевства.

Сатир мастер кутежа [Satyr Revelmaster]

Мастера кутежа используют магическую музыку, чтобы изменять настроение других существ. Они делают это, чтобы поддерживать интерес к празднествам и отпугивать врагов.

Сатир мастер кутежа [Satyr Revelmaster]

Средняя фея, хаотичная нейтральная

КД 17 **Инициатива:** +7 (17)

Хиты 82 (15к8 + 15)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	12	+1	+1	**Лов**	18	+4	+7	**Тел**	12	+1	+1
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	14	+2	+5	**Хар**	17	+3	+3

Навыки Акробатика +7, Внимательность +5, Выступление +9

Чувства ПВ 15

Языки общий, эльфиский, сильван

ПО 6 (Опыт 2300; БМ +3)

Особенности

Сопротивление магии. Сатир совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Сатир совершает 3 атаки *Гарцеванием.*

Гарцевание. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) дробящего урона и цель очарована до начала следующего хода сатира.

Мелодия фей (перезарядка 4-6). Сатир напевает чарующую или пугающую песню. *Спасбросок Мудрости:* Сл. 14, каждый враг в эманации с радиусом 60 фт., исходящей от сатира. *Провал:* цель подвергается эффекту песни:

Чарующая. Цель очарована на 1 минуту. Пока цель очарвоана, она недееспособна и делает всё, чтобы танцевать на месте. Эффект заканчивается, если цель получает урон.

Пугающая. 10 (2к6 + 3) урона психической энергией и цель испугана на 1 минуту. Если цель завершает своей ход вне прямой видимости сатира, то эффект заканчивается.

Lorenzo Mastroianni
Оригинал

Сатир [Satyr]

Средняя фея, хаотичная нейтральная

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 31 (7к8)

Скорость 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	12	+1	+1	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	11	+0	+0
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	14	+2	+2

Навыки Внимательность +2, Выступление +6, Скрытность +5

Чувства ПВ 12

Языки общий, эльфийский, сильван

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Особенности

Сопротивление магии. Сатир совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Копыта. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) дробящего урона. Если цель — существо с размером средний или меньше, то сатир отталкивает её на расстояние до 10 фт. от себя.

Насмешка. *Спасбросок Мудрости:* Сл. 12, одно видимое существо в пределах 90 фт. *Провал:* 5 (1к6 + 2) урона психической энергией.

Annie Stegg
Оригинал

Спрайт [Sprite]

Неуловимый защитник владений фей

Среда обитания: лес, план (Страна фей).

Сокровища: вооружение.

Спрайты обитают в мистических лесах, отмеченных магией Страны фей, живут мирно с большинством прочих фей и друзьями природы. Эти духи природы ростом с фут напоминают эльфов с преувеличенными, причудливыми чертами и тонкими полупрозрачными крылышками.

Спрайты чувствуют врождённую доброту или порочность других существ. Тех, кто входит в их владения с добрыми намерениями, могут угостить крошечными пиршествами и праздниками. Злодеев же ждут пакости и дерзкие засады со стороны невидимых защитников-спрайтов. Эти хранители леса накладывают на стрелы своих крошечных луков магию очарования, способную поразить в самое сердце лютейшего врага.

Спрайты противостоят любым существам, стремящимся навредить местам природной магии и красоты. Это нередко приводит их к конфликту с поселенцами, монстрами вроде эттеркапов и осквернителями вроде гоблиноидов и карг. Они часто помогают другим добрым существам леса, включая трентов и единорогов, защищая их дома.

Спрайт [Sprite]

Крошечная фея, нейтральная добрая

КД 15 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 10 (4к4)

Скорость фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	3	-4	-4	**Лов**	18	+4	+4	**Тел**	10	+0	+0
Инт	14	+2	+2	**Мдр**	13	+1	+1	**Хар**	11	+0	+0

Навыки Внимательность +3, Скрытность +8

Чувства ПВ 13

Языки общий, эльфийский, сильван

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Меч-игла. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к4 + 4) колющего урона.

Очаровывающий лук. *Дальнобойная атака:* +6, дистанция 40/160 фт. *Попадание:* 1 колющего урона и цель очарована до начала следующего хода спрайта.

Знание сердца. *Спасбросок Харизмы:* Сл. 10, одно видимое существо в пределах 5 фт. (небожитель, исчадие или нежить автоматически проваливает). *Провал:* спрайт знает эмоции и мировоззрение цели.

Невидимость. Спрайт накладывает на себя заклинание Невидимость без компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику.

«В кронах того дерева, клянусь, гнездилась крошечная деревушка. А потом — бац, лежу лицом в грязи. В голове звёзды пляшут, поднимаюсь, огляделся — ни дерева, ни деревушки как не бывало».

— Из рассказа следопыта Харавака

Michael Broussard
Оригинал

Элементали
Гении

Дао [Dao]
Гений земли

Среда обитания: план (стихийный план Земли), подземье.

Сокровища: инструменты.

Дао — гении минералов и драгоценных камней, воплощающие стойкость камня. С помощью врождённой магии они беспрепятственно перемещаются сквозь землю, исследуя глубины, недоступные большинству. Дао наслаждаются сокровищами недр — будь то необработанные самоцветы, украшения из чистых металлов или удивительные окаменелости. В обмен на такие сокровища дао могут раскрыть тайны подземелий: пути через подземье, погребённые руины или целые подземные царства.

Многие дао обитают на стихиойном плане Земли. Там они создают города, сверкающие богатством. Среди этих владений находится запутанный лабиринт, известный как Великая мрачная рытвина или Семикратный лабиринт, охраняющий город Самоцветов, Железное горнило и пролив Магнитов.

> «На стихийном плане Земли галактики самоцветов сверкают над сокровищницами. Где дао — там и богатство, за которое стоит сражаться».
> — Гандрен Роксикер, дварф, искатель сокровищ

Дао [Dao]
Большой элементаль (гений), нейтральный

КД 18 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 200 (16к10 + 112)

Скорость 30 фт., копая 30 фт., летая 30 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	23	+6	+6	**Лов**	12	+1	+5	**Тел**	24	+7	+7
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	13	+1	+5	**Хар**	18	+4	+4

Иммунитет окаменевший

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 11

Языки первичный (терран)

ПО 11 (Опыт 7200; БМ +4)

Особенности

Скольжение сквозь землю. Дао может перемещаться сквозь немагические и необработанные землю и камень. При этом дао не беспокоит материал, через который перемещается.

Стихийное восстановление. Если дао умирает за пределами стихийного плана Земли, то его тело растворяется в грязи, он получает новое тело через 1к4 дня и возрождается с полными хитами в плане Земли.

Сопротивление магии. Дао совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Желания. Дао имеет 30% шанс знать заклинание Желание. Если дао знает его, то он может наложить его только от имени существа, не являющегося гением, которое передает желание таким образом, чтобы дао мог понять. Если дао накладывает заклинание для существа, то дао не испытывает эффект стресса от этого заклинания. После того, как дао наложит его 3 раза, дао не сможет сделать это снова в течение 365 дней.

Действия

Мультиатака. Дао совершает 3 атаки *Земляным молотом* или 2 атаки *Земляным взрывом.*

Земляной молот. *Рукопашная атака:* +10, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 20 (4к6 + 6) дробящего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она ложится ничком.

Земляной взрыв. *Дальнобойная атака:* +10, дистанция 120 фт. *Попадание:* 15 (2к8 + 6) дробящего урона. *Попадание или промах:* земля взрывается в пространстве цели, создавая следующий эффект:

Спасбросок Ловкости: Сл. 16, каждое существо в эманации с радиусом 10 фт., исходящей от цели и включающий её. *Провал:* 10 (3к6) урона звуком.

Использование заклинаний. Дао накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 16):

По желанию: Обнаружение добра и зла, Обнаружение магии, Изменение формы камня

1/день каждое: Газообразная форма, Невидимость, Движение почвы, Создание прохода, Уход в иной план, Языки, Стена камня

Джинн [Djinni]

Гений воздуха

Среда обитания: побережье, план (стихийный план Воздуха).

Сокровища: магия.

Будучи гениями ветра и небес, джинны воплощают свободу и могущество. Они управляют ветром и передвигаются так же стремительно, как порыв бриза. Джинны могут быть спокойны, как плывущие облака, или яростны, как бури, но большинство из них наслаждаются свободой и стремятся познать чудеса мультивселенной. Джинны часто знают множество историй и могут поделиться знаниями с теми, кто предложит им в обмен свои захватывающие рассказы.

Хотя многие джинны строят воздушные дворцы на бурных побережьях или высоко в облаках, бесчисленное их множество обитает на стихийном плане Воздуха. В парящих городах джинны собирают истории и впечатления со всех планов, делясь ими в великолепных форумах, библиотеках и театрах. Величайший из этих городов — цитадель льда и стали, где город из выточенных башен является сокровищницей, наполненный богатствами и знаниями.

Джинн [Djinni]

Большой элементаль (гений), хаотичный добрый

КД 17 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 218 (19к10 + 114)

Скорость 30 фт., летая 90 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	21	+5	+5	**Лов**	15	+2	+6	**Тел**	22	+6	+6
Инт	15	+2	+2	**Мдр**	16	+3	+7	**Хар**	20	+5	+5

Иммунитет электрический, звуковой

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 13

Языки первичный (ауран)

ПО 11 (Опыт 7200; БМ +)

Особенности

Стихийное восстановление. Если джинн умирает за пределами стихийного плана Воздуха, то его тело растворяется в тумане, он получает новое тело через 1к4 дня и возрождается с полными хитами в плане Воздуха.

Сопротивление магии. Джинн совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Желания. Джинн имеет 30% шанс знать заклинание Желание. Если джинн знает его, то он может наложить его только от имени существа, не являющегося гением, которое передает желание таким образом, чтобы джинн мог понять. Если джинн накладывает заклинание для существа, то джинн не испытывает эффект стресса от этого заклинания. После того, как джинн наложит его 3 раза, джинн не сможет сделать это снова в течение 365 дней.

Действия

Мультиатака. Джинн совершает 3 атаки *Штормовым клинком или Штормовым снарядом* в любой комбинации.

Штормовой клинок. *Рукопашная атака:* +9, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) рубящего урона + 7 (2к6) урона электричеством.

Штормовой снаряд. *Дальнобойная атака:* +9, дистанция 120 фт. *Попадание:* 13 (3к8) урона звуком. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она ложится ничком.

Создать вихрь. Джинн вызывает вихрь в видимой точке в пределах 120 фт. Вихрь заполняет цилиндр радиусом 20 фт. и высотой 60 фт. с центром в этой точке. Вихрь длится до тех пор, пока концентрация джинна на нем не закончится. Джинн может перемещать вихрь на расстояние до 20 фт. в начале каждого своего хода.

Каждый раз, когда вихрь входит в пространство существа или существо входит в вихрь, это существо подвергается следующему эффекту.

Спасбросок Силы: Сл. 17 (существо совершает этот спасбросок только 1 раз в ход, джинн не подвергается эффекту вихря). *Провал:* пока цель в вихре, она опутана и перемещается вместе с вихрем. В начале каждого своего хода опутанная цель получает 21 (6к6) урона звуком. В конце каждого своего хода цель повторяет спасбросок, оканчивая эффект на себе при успехе.

Использование заклинаний. Джинн накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 17):

По желанию: Обнаружение добра и зла, Обнаружение магии

2/день каждое: Сотворение пищи и воды (может создавать вино вместо воды), Языки, Хождение по ветру

1/день каждое: Сотворение, Газообразная форма, Невидимость, Образ, Уход в иной план

Ифрит [Efreeti]

Большой элементаль (гений), нейтральный

КД 17 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 212 (17к10 + 119)

Скорость 40 фт., летая 60 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	22	+6	+6	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	24	+7	+7
Инт	16	+3	+3	**Мдр**	15	+2	+6	**Хар**	19	+4	+8

Иммунитет огненный

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 12

Языки первичный (игнан)

ПО 11 (Опыт 7200; БМ +4)

Особенности

Стихийное восстановление. Если ифрит умирает за пределами стихийного плана Огня, то его тело растворяется в пепле, он получает новое тело через 1к4 дня и возрождается с полными хитами в плане Огня.

Сопротивление магии. Ифрит совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Желания. Ифрит имеет 30% шанс знать заклинание Желание. Если ифрит знает его, то он может наложить его только от имени существа, не являющегося гением, которое передает желание таким образом, чтобы ифрит мог понять. Если ифрит накладывает заклинание для существа, то ифрит не испытывает эффект стресса от этого заклинания. После того, как ифрит наложит его 3 раза, ифрит не сможет сделать это снова в течение 365 дней.

Действия

Мультиатака. Ифрит совершает 3 атаки *Горящий клинок* или *Бросок пламени* в любой комбинации.

Горящий клинок. *Рукопашная атака:* +10, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 13 (2к6 + 6) рубящего урона + 13 (2к12) урона огнём.

Бросок пламени. *Дальнобойная атака:* +8, дистанция 120 фт. *Попадание:* 24 (7к6) урона огнём.

Использование заклинаний. Ифрит накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 16):

По желанию: Обнаружение магии, Элементализм

2/день каждое: Сотворение пищи и воды (может создавать вино вместо воды), Языки, Хождение по ветру

1/день каждое: Газообразная форма, Невидимость, Образ, Уход в иной план, Языки, Стена огня (версия 7 уровня)

Ифрит [Efreeti]

Гений огня

Среда обитания: пустыня, план (стихийный план Огня).

Сокровища: вооружение.

Ифриты пылают энергией и непредсказуемостью огня. Их врождённая магия позволяет им вызывать пламя из ничего и создавать сокровища в магических пожарищах. Многие ифриты славятся своей зловещей репутацией, ведь их капризный характер и любовь к драматическим возгораниям могут привести к разрушениям. Другие ифриты находят наслаждение в красоте огня — будь то изящество пламени свечи или общее восхищение фейерверками. Такие гении могут помогать смертным в обмен на сокровища или освобождение захваченных элементалей.

Во многих мирах ифриты обитают в знойных пустынях и вулканических районах. Те, кто живёт на стихийном плане Огня, создают невероятные города среди морей пламени и расплавленных минералов. Все они меркнут перед легендарным Латунным городом — сияющим мегаполисом, считающимся одним из самых чудесных городов Мультивселенной. Здесь магия смягчает экстремальную жару плана, превращая Латунный город в центр торговли между планами.

> «Представь моря из платины и жидкого пламени, Багровый столп с огнём, способным обжечь даже богов, и бесконечные наслаждения Латунного города. А теперь представь, что предлагает мой хозяин...»
>
> — Вейисвеквейн, магмовый мефит-вестник

Michael Broussard
Оригинал

Марид [Marid]

Гений воды

Среда обитания: побережье, план (стихийный план Воды), под водой.

Сокровища: реликвии.

Мариды черпают вдохновение в силе морей, используя её для управления волнами или создания воды. Эти гении обычно живут в или возле водоёмов. Пока миролюбивые мариды обустраивают жилища среди источников, оазисов и тихих заводей, бурные мариды селятся на морских скалах, в водоворотах и у коварных побережий. Внешность маридов разнообразна: их тела отражают цвета волн, а отличительные плавники и чешуя подчёркивают их черты. Мариды одалживают свои силы и знания морей тем, кто защищает водные владения маридов или преподносит им приятные дары. Мариды ценят редкие водные сокровища, такие как красочные жемчужины, инструменты из раковин или деликатесы из далёких морей.

Мариды родом со стихийного плана Воды, где они обитают в чудесных дворцах, дрейфующих в бескрайнем океане. Среди них — цитадель Десяти тысяч жемчужин, коралловая сфера, усеянная десятками купольных театров и библиотек, — и наполненный воздухом интернациональный город Стекла.

Марид [Marid]

Большой элементаль (гений), хаотичный нейтральный

КД 17 **Инициатива:** +5 (15)

Хиты 229 (17к10 + 136)

Скорость 30 фт., летая 60 фт., плавая 90 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	22	+6	+6	**Лов**	12	+1	+5	**Тел**	26	+8	+8
Инт	18	+4	+4	**Мдр**	17	+3	+3	**Хар**	18	+4	+8

Сопротивление кислотный, холодный, электрический

Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 13

Языки первичный (акван)

ПО 11 (Опыт 7200; БМ +4)

Особенности

Амфибия. Марид может дышать воздухом и водой.

Стихийное восстановление. Если марид умирает за пределами стихийного плана Воды, то его тело растворяется в солёной воде, он получает новое тело через 1к4 дня и возрождается с полными хитами в плане Воды.

Желания. Марид имеет 30% шанс знать заклинание Желание. Если марид знает его, то он может наложить его только от имени существа, не являющегося гением, которое передает желание таким образом, чтобы марид мог понять. Если марид накладывает заклинание для существа, то марид не испытывает эффект стресса от этого заклинания. После того, как марид наложит его 3 раза, марид не сможет сделать это снова в течение 365 дней.

Действия

Мультиатака. Марид совершает 3 атаки *Водяным хлыстом.*

Водяной хлыст. *Рукопашная атака:* +10, досягаемость 15 фт. *Попадание:* 15 (2к8 + 6) рубящего урона + 9 (2к8) урона холодом.

Струя воды. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 18, каждое существо в линии длиной 60 фт. и шириной 10 фт. *Провал:* 31 (9к6) урона холодом. Если цель — существо с размером огромный или меньше, то оно отталкивается на расстояние до 20 фт. от марида и ложится ничком. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Марид накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 16):

По желанию: Сотворение или уничтожение воды, Обнаружение добра и зла, Обнаружение магии, Очищение пищи и питья

1/день каждое: Власть над водами, Газообразная форма, Невидимость, Уход в иной план, Языки

Бонусные действия

Туманный покров (перезарядка 5-6). Марид накладывает заклинание Туманное облако, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.*

Другие элементали

Ааракокра [Aarakocra]

Крылатые стражи небес

Среда обитания: горы, план (стихийный план Воздуха).

Сокровища: Инструменты, индивидуальные.

Ааракокры — птицеподобные гуманоиды, парящие в небесах бесчисленных миров и бескрайних просторов Стихийного плана воздуха. Их внешний вид часто напоминает птиц, обитающих в тех землях, где они живут: одни похожи на ястребов или кондоров, другие напоминают колибри или археоптериксов. Во многих землях ааракокра рассказывают о своих древних подвигах, когда они сражались против злобной Королевы Хаоса вместе с таинственными Ветроносными герцогами Аакуа.

Ааракокра застрельщик [Aarakocra Skirmisher]

Ааракокры застрельщики искусны в сражениях с противниками среди облаков. Часто они атакуют наземные угрозы стремительными ударами с воздуха.

Ааракокра аэромант [Aarakocra Aeromancer]

Ааракокры аэроманты управляют магическими ветрами из бесконечных бурь на Стихийном плане Воздуха.

Ааракокра застрельщик [Aarakocra Skirmisher]

Средний элементаль, нейтральный

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 20 фт., полёт 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+0	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	12	+1	+1
Инт	11	+0	+0	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	11	+0	+0

Навыки Внимательность +5

Чувства ПВ 15

Языки ааракокра, первичный (ауран)

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Когти. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) рубящего урона или 9 (3к4 + 2) рубящего урона, если ааракокра переместился на 30 или более фт. по прямой к цели перед попаданием.

Копьё ветра. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +4, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона + 2 (1к4) урона звуком. *Попадание или промах:* копье магически возвращается в руку ааракокры сразу после дальнобойной атаки.

Ааракокра аэромант [Aarakocra Aeromancer]

Средний элементаль, нейтральный

КД 16 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 66 (12к8 + 12)

Скорость 20 фт., полёт 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+0	**Лов**	16	+3	+5	**Тел**	12	+1	+1
Инт	13	+1	+1	**Мдр**	17	+3	+5	**Хар**	12	+1	+1

Навыки Аркана +3, Природа +5, Внимательность +7

Чувства ПВ 17

Языки ааракокра, первичный (ауран)

ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Ааракокра совершает 2 атаки Посохом ветра и может наложить заклинание Порыв ветра применением *Использование заклинаний.*

Посох ветра. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +5, досягаемость 5 фт. или дистанция 120 фт. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) дробящего урона + 11 (2к10) урона электричеством.

Использование заклинаний. Ааракокра накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 13):

По желанию: Элементализм, Порыв ветра, Волшебная рука, Сообщение

1/день: Молния

Реакции

Падение пёрышком (1/день). Ааракокра накладывает заклинание Падение пёрышком на триггер этого заклинания, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.*

Водная аномалия [Water Weird]

Слуга первородной магии

Среда обитания: побережье, город.

Сокровища: индивидуальные.

Змееподобные духи природы, водные аномалии охраняют пруды, фонтаны и магические водоёмы. В воде эти существа неотличимы от окружающей их жидкости. Если их водную территорию нарушают, они поднимаются в виде оживших струй воды со смутными змееподобными или драконьими чертами. Порой одного их вида достаточно, чтобы обратить врагов в бегство, но если их вынуждают сражаться, то водные аномалии сокрушают противников своими водяными кольцами.

Водные аномалии могут охранять место поколения и многое знают о своём окружении. Некоторые приобретают репутацию оракулов и могут отвечать на вопросы, заданные им на первичном. Поскольку водные аномалии не говорят, они нередко общаются струями воды или предметами, погружёнными в их водоёмы.

Водная аномалия [Water Weird]

Большой элементаль, нейтральный

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты 65 (10к10 + 10)

Скорость 5 фт., плавая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	16	+3	+3	**Тел**	13	+1	+1
Инт	11	+0	+0	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	10	+0	+0

Навыки

Сопротивление огненный

Иммунитет ядовитый; истощённый, схваченный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, опутанный, безсознательный

Чувства слепое зрение 30 фт., ПВ 10

Языки понимает первичный, но не говорит

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Особенности

Невидимость в воде. Аномалия невидима, пока полностью погружена в воду.

Связь с водой. Аномалия умирает, если покидает воду, с которой связана, или если эта вода уничтожена.

Действия

Всплеск. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 13 (3к6 + 3) урона холодом. Если цель — существо с размером средний или меньше, то она схвачена (Сл. освобождения 13) и опутана, пока схвачена.

«Правило 2: прежде чем пить из фонтана или пруда, бросьте в него медную монету. Небольшая цена за свою жизнь!»

— Правила выживания в подземельях, Мистер Икс

Галеб дур [Galeb Duhr]

Глаза и уши земли

Среда обитания: холмы, горы.

Сокровища: любые.

Существа из живого камня, галеб дуры стремятся к гармонии с землёй и озвучивают вибрации камня. Их каменные тела имеют конечности и черты лица, украшенные драгоценными камнями, рудами и другими минералами из окружающей почвы.

Галеб дуры фактически бессмертны, их продолжительность жизни сопоставима с жизнью гор. Они не ощущают время и не воспринимают опасность так, как виды с более короткой жизнью. Галеб дур избегают опасностей, прячась от других существ. Когда они всё же показываются, то говорят и действуют медленно, но зачастую хорошо знают окрестные земли и тайны, сокрытые в недрах. В случае угрозы галеб дур избивают врагов и оживляют рядом лежащие валуны, чтобы те делали то же самое.

Некоторые горные обитатели считают галеб дуров отстранёнными союзниками и могут доверить этим долгоживущим существам тайны или сокровища для будущих поколений. Другие рассказывают о песнях галеб дуров — едва уловимых гармониях, исполняемых их группами, которые, по слухам, могут вызывать землетрясения и извержения вулканов.

Галеб дур [Galeb Duhr]

Средний элементаль, нейтральный

КД 16 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 123 (13к8 + 65)

Скорость 15 фт. (30 фт., когда катится, 60 фт., когда катится по уклону вниз)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	20	+5	+5	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	20	+5	+5
Инт	11	+0	+0	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	11	+0	+0

Иммунитет ядовитый; истощённый, испуганный, парализованный, окаменевший, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., ПВ 11

Языки первичный (терран)

ПО 6 (Опыт 2300; БМ +3)

Действия

Лавинный удар. *Рукопашная атака:* +8, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) дробящего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше и если галеб дур переместился на 20+ фт. по прямой непосредственно перед попаданием, то цель получает дополнительно 7 (2к6) дробящего урона и ложится ничком.

Оживление валунов (1/день). Галеб дур магическим образом оживляет видимых 1-2 валуна в пределах 60 фт. Каждый валун использует статблок галеб дур, за исключением того, что его показатели Интеллекта и Харизмы равны 1, и он не имеет этого действия. Валун ходит сразу после галеб дура с тем же показателем инициативы и подчиняется галеб дуру. Валун остается оживленным в течение 1 минуты или пока он или галеб дур не умрут.

Гаргулья [Gargoyle]

Страж-скульптура, скрытая у всех на виду

Среда обитания: подземье, город.

Сокровища: любые.

Горгульи — это статуи, в которые вселены стихийные духи. Благодаря крыльям и магии их тяжёлые каменные тела способны летать, и они часто устраиваются в местах, где могут слиться с архитектурой, скалами или обычными скульптурами. Обычно горгульи служат заклинателям, которые вселили их в эти тела, но, оставшись без присмотра, могут устраивать жестокие розыгрыши и красть сокровища, чтобы хранить их в своих логовах на высоте.

Горгульи могут иметь различный внешний вид. Бросьте к6 или выберите результат из таблицы «Скульптуры горгулии», чтобы определить облик горгульи.

Скульптуры горгулии

1к6	Горгулья выглядит как...
1	Похожая на купидона, с вечно улыбающимся лицом.
2	Грубо высеченная или сформированна природой.
3	Повреждённая или собранная из несовпадающих частей.
4	Похожая на дракона, с отполированной каменной чешуёй.
5	Готически демоническая, с рогами и хвостом.
6	Полезная — например, как изящный пьедестал или колонна.

Засады горгулий

Горгульи стремятся устраивать засады на врагов или существ, посягающих на их территорию. Они не нуждаются в пище, сне или отдыхе, у них сверхъестественное терпение, и эти чудовища могут оставаться неподвижными месяцами, дожидаясь идеального момента для атаки. Обычно они прячутся там, где статуи не вызывают подозрений, или где особенности местности скрывают очертания и цвет их тел. Бросьте к8 или выберите результат из таблицы «Маскировка горгульи», чтобы определить, где горгулья устроила засаду.

Маскировка горгульи

1к8	Горгулья прячется среди...
1	Наростов и коры на гигантском дереве.
2	Памятников на кладбище или мемориале.
3	Выступов на утёсе или скале.
4	Окаменевших жертв василиска или медузы.
5	Барельефов на резных воротах или стене.
6	Обломков в руинах или свалке.
7	Сосулек или сталактитов на потолке пещеры.
8	Статуи на замке, особняке или храме.

Гаргулья [Gargoyle]

Средний элементаль, хаотичный злой

КД 15 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 30 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	16	+3	+3
Инт	6	-2	-2	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Скрытность +4

Иммунитет ядовитый; истощённый, окамешевший, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки первичный (терран)

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

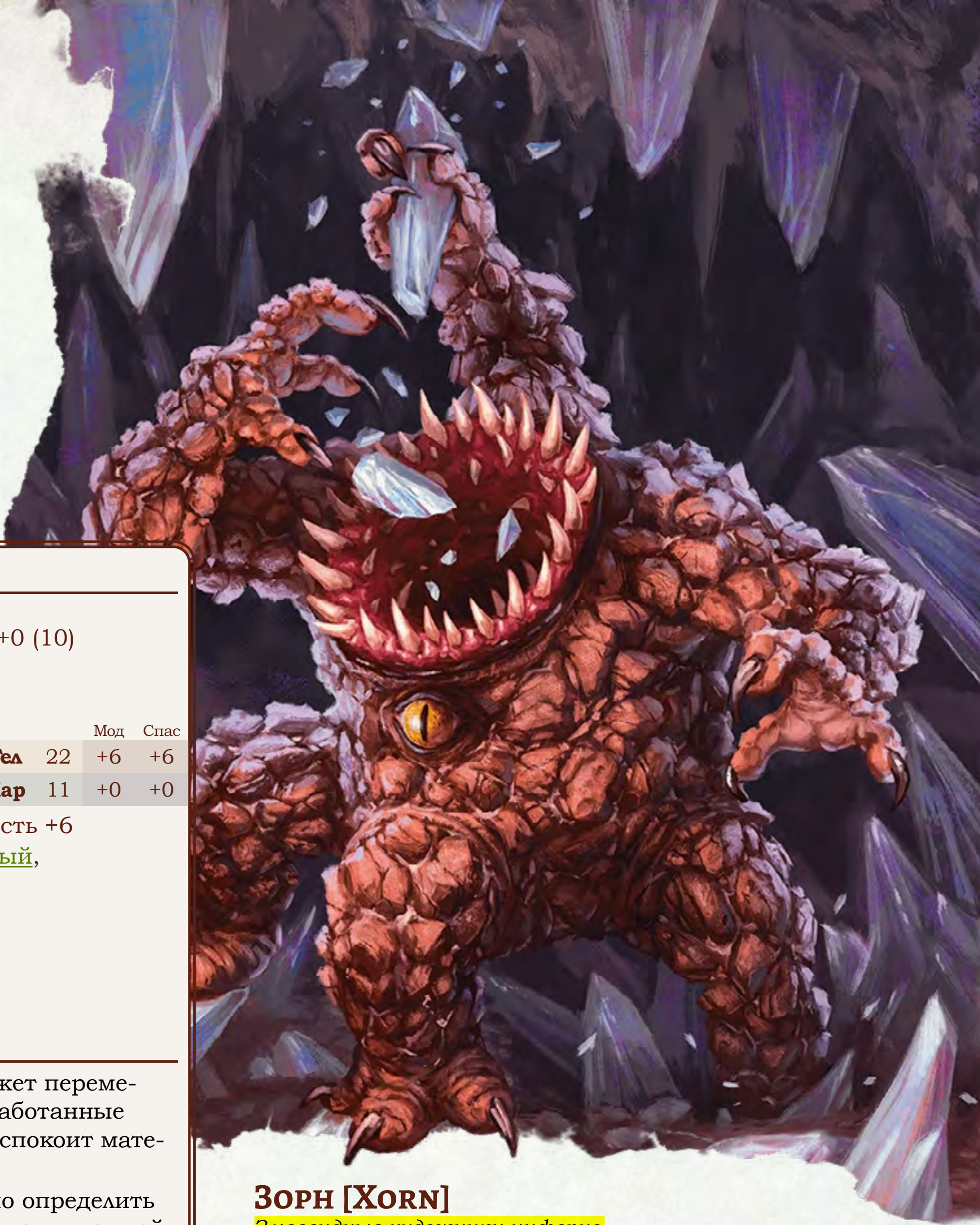
Облёт. Гаргулья не вызывает провоциованные атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Действия

Мультиатака. Гаргулья совершает 2 атаки Лапой.

Лапа. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) рубящего урона.

> «Когда зло проходит по плану Земли, оно оставляет пятна на камне и отравляет почву. Злоба исчезает среди других стихий, но в мрачной темноте порочные создают из неё кошмары.»
>
> — Тив, учёный по стихийным планам



Зорн [Xorn]

Средний элементаль, нейтральный

КД 19 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 84 (8к8 + 48)

Скорость 20 фт., копая 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	22	+6	+6
Инт	11	+0	+0	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	11	+0	+0

Навыки Внимательность +6, Скрытность +6

Иммунитет ядовитый; парализованный, окаменевший, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., ПВ 16

Языки первородный (терран)

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Особенности

Скольжение сквозь землю. Зорн может перемещаться сквозь немагические и необработанные землю и камень. При этом зорн не беспокоит материал, через который перемещается.

Чувство сокровищ. Зорн может точно определить местонахождение драгоценных металлов и камней в пределах 60 фт.

Действия

Мультиатака. Зорн совершает 1 атаку *Укусом* и 3 атаки *Когтями.*

Укус. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 17 (4к6 + 3) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 8 (1к10 + 3) рубящего урона.

Бонусные действия

Натиск. Зорн перемещается со своей скорость или скоростью копания к врагу, которого он может чувствовать.

Деликатесы зорна

1к8	Зорн желает…
1	Адамантит или мифрил.
2	Монеты, отчеканенные давно погибшей империей.
3	Окаменелости или окаменевшая древесина.
4	Самоцвет, являющийся частью магического предмета.
5	Замковый камень большой арки или моста.
6	Части галеб дура или каменного голема.
7	Кусок метеорита или луны.
8	Камень, венчающий горную вершину.

Зорн [Xorn]

Змеевидные художники инферно

Среда обитания: план (стихийный план Земли), подземье.

Сокровища: любые.

На стихийном плане Земли зорны бродят в поисках деликатесов: самоцветов, кристаллов и жил драгоценных металлов. Для зорнов стихийный план Земли — бесконечный пир. Те из них, кто находит путь на Материальный план, обнаруживают, что большинство миров — кулинарные пустыни. Эти зорны прочёсывают подземные глубины, поедая любые редкие камни и руды, какие только найдут. Это может привести их к конфликту с шахтёрами или другими, кто прячет свои сокровища под землёй.

У зорна 3 глаза, 3 руки и 3 ноги, расположенные вокруг его трёхсторонне симметричного тела. На вершине тела — зубастая пасть, одинаково способная размалывать минералы и опасных существ. Зорны магически перемещаются сквозь землю, не оставляя туннелей и следов своего прохода.

Страстные гурманы, зорны одержимы следующей трапезой. Им нет дела до живых существ, и они избегают причинять им вред, когда это возможно. Они знают, что и другие вожделеют земные сокровища, и не гнушаются торговаться за еду. Зорн может поделиться знаниями о подземье в обмен на угощение из самоцветов, монет или магических металлов. Если зорн голоден или разъярён, то он может попытаться силой добыть себе пищу.

Бросьте или выберите результат из таблицы «Деликатесы зорна», чтобы определить его любимое лакомство.

Людоящеры [Lizardfolk]

Рептилоидные защитники земли

Среда обитания: лес, болото.

Сокровища: индивидуальные.

Людоящеры обитают в дикой природе, пронизанной первобытной магией. Хотя многие из них — гуманоиды с разнообразными навыками, некоторые устанавливают мощные связи с планом Земли, получая магическое единение с циклом роста и возрождения.

Людоящер геомант [Lizardfolk Geomancer]

Геоманты людоящеры черпают магию из природы и используют её для защиты своего народа и территорий.

Людоящер вождь [Lizardfolk Sovereign]

Вожди людоящеры проходят магические обряды, наполняющие их фантастической силой и магией от плана Земли. У некоторых это также пробуждает первобытную жестокость.

Людоящер геомант [Lizardfolk Geomancer]

Средний элементаль, нейтральный

КД 13 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 30 фт., копая 20 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	10	+0	+0	**Тел**	13	+1	+1
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	15	+2	+2	**Хар**	8	-1	-1

Навыки Природа +2, Внимательность +4, Скрытность +4

Чувства ПВ 14

Языки драконий, первичный (терран)

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Людоящер совершает 2 атаки *Взрывом земли.*

Взрыв земли. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +4, досягаемость 5 фт. или дистанция 60 фт. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) дробящего урона.

Град камней (перезарядка 5-6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 12, каждое существо в цилиндре с радиусом 20 фт. и высотой 40 фт., с центром в видимом пространстве в 60 футов от людоящера. *Провал:* 15 (6к4) дробящего урона и цель ложится ничком. *Успех:* половина урона.

Использование заклинаний. Людоящер накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 12):

По желанию: Элементализм

1/день каждое: Слияние с камнем, Разговор с растениями, Шипастая поросль

Людоящер вождь [Lizardfolk Sovereign]

Средний элементаль, нейтральный

КД 15 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 78 (12к8 + 24)

Скорость 30 фт., копая 20 фт., плавая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	15	+2	+4
Инт	11	+0	+0	**Мдр**	11	+0	+2	**Хар**	15	+2	+2

Навыки Внимательность +4, Скрытность +5

Иммунитет испуганный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 14

Языки драконий, первичный (терран)

ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Людоящер совершает атаку *Укусом* и атаку *Молотом земли.*

Укус. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 8 (1к10 + 3) колющего урона. Если цель — существо, которое не является конструктом или нежитью, то людоящер получает временные хиты в количестве, равном нанесённому урону.

Молот земли. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) дробящего урона. Если цель — существо с размером средний или меньше, то оно ложится ничком.

Бонусные действия

Натиск. Людоящер перемещается по прямой к видимому врагу на расстояние, не превышающее его скорость или скорость плавания.

Hinchel Or
Оригинал

Магмин [Magmin]

Безрассудный стихийный поджигатель

Среда обитания: план (стихийный план Огня).

Сокровища: нет.

Магмины делят всё сущее на 2 категории: то, что горит, и то, что должно гореть. Эти существа размером с полурослика, состоящие из пламени и магмы, получают удовольствие от поджогов. Они делают это не из злобы, а из искреннего восторга перед первобытным огнём. Для них вещи не имеют ценности, кроме как дрова для костра, а существа — это просто то, что может загореться. Если им объяснить обратное, магмины с трудом это понимают и быстро забывают. Вместо этого они радуются каждой возможности поджечь что-нибудь горючее — будь то бумага, деревянные строения или взрывчатка.

Магмины опасны даже после смерти — при уничтожении они взрываются, их пламя воспламеняет все горючие материалы поблизости.

Магминов могут призывать маги, чтобы досаждать врагам, либо они сами вырываются с плана Огня через порталы или разломы в другие планы. Их притягивают места с высокой температурой, такие как вулканы и реки магмы. Если поблизости нет столь жарких условий, магмины с удовольствием поджигают строения или устраивают лесные пожары ради собственного развлечения.

Магмин [Magmin]

Маленький элементаль, хаотичный нейтральный

КД 14 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 13 (3к6 + 3)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	7	-2	-2	**Лов**	15	+2	+2	**Тел**	12	+1	+1
Инт	8	-1	-1	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	10	+0	+0

Иммунитет огненный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки первородный (игнан)

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Особенности

Предсмертный взрыв. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 11, каждое существо в эманации с радиусом 10 фт., исходящей от магмина. *Провал:* 7 (2к6) урона огнём. *Успех:* половина урона.

Действия

Касание. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) урона огнём. Если цель — существо или горючий объект, который не носят и не несут, то цель начинает гореть.

Бонусные действия

Зажигание освещения. Магмин поджигает себя или гасит своё пламя. Во время горения магмин испускает яркий свет в радиусе 10 фт. и тусклый свет дополнительно на 10 фт.

Andrea Piparo
Оригинал

Мерфолк [Merfolk]

Защитники и исследователи морей

Среда обитания: побережье, под водой.

Сокровища: индивидуальные.

Под волнами обитают мерфолки — таинственные существа, сочетающие в себе черты людей и морских обитателей. Одни из них проявляют любопытство к наземным жителям, другие же смотрят на них с подозрением.

Мерфолк застрельщик [Merfolk Skirmisher]

Застрельщики защищают свои дома от морских чудовищ и захватчиков с поверхности.

Мерфолк волновод [Merfolk Wavebender]

Эти мерфолки заклинатели используют магию, чтобы управлять водой, штормами и морскими существами, помогая своим сородичам.

Мерфолк застрельщик [Merfolk Skirmisher]

Средний элементаль, нейтральный

КД 11 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 10 фт., плавая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+0	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	12	+1	+1
Инт	11	+0	+0	**Мдр**	14	+2	+2	**Хар**	12	+1	+1

Чувства ПВ 12

Языки общий, первородный (акван)

ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Особенности

Амфибия. Мерфолк может дышать воздухом и водой.

Действия

Копьё океана. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +2, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт. *Попадание:* 3 (1к6) колющего урона + 2 (1к4) урона холодом. *Попадание или промах:* копье магически возвращается в руку мерфолка сразу после дальнобойной атаки.

Мерфолк волновод [Merfolk Wavebender]

Средний элементаль, нейтральный

КД 14 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 97 (15к8 + 30)

Скорость 10 фт., плавая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+0	**Лов**	18	+4	+7	**Тел**	14	+2	+5
Инт	13	+1	+1	**Мдр**	19	+4	+7	**Хар**	15	+2	+5

Навыки Внимательность +7

Сопротивление холодный

Чувства ПВ 17

Языки общий, первородный (акван)

ПО 6 (Опыт 2300; БМ +3)

Особенности

Амфибия. Мерфолк может дышать воздухом и водой.

Действия

Мультиатака. Мерфолк совершает 2 атаки *Водяным взрывом.*

Водяной взрыв. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +7, досягаемость 5 фт. или дистанция 60 фт. *Попадание:* 20 (3к10 + 4) урона холодом.

Использование заклинаний. Мерфолк накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 15):

По желанию: Элементализм, Свет

1/день каждое: Власть над водами, Сотворение или уничтожение воды

Бонусные действия

Водяной упрёк. *Триггер:* видимый враг входит в пространство в пределах 5 фт. от мерфолка. *Ответ — Спасбросок Силы:* Сл 15, враг, вызвавший триггер. *Провал:* 14 (4к6) урона холодом. Если цель с размером большой или меньше, то она отталкивается на расстояние до 30 фт. от мерфолка из-за вызова воды.

Мефиты [Mephits]

Злобные стихийные хулиганы

Среда обитания: план (стихийные планы).

Сокровища: нет.

Мефиты — злобные проказники, обитающие на стихийных планах. Шесть наиболее известных видов мефитов напоминают крылатых горгулей ростом с полурослика, с преувеличенными чертами и телами, состоящими из двух стихий. Большинство из них живёт исключительно ради себя, потворствуя извращённому чувству юмора или раздутому самолюбию на своих родных планах. Некоторые же служат посланниками или шпионами гениев или магов.

Мефиты терпеть не могут покидать стихии, в которых обитают. Оказавшись на Материальном плане или в иных мирах, они вымещают досаду злобными шутками и издевательствами над более слабыми существами. При уничтожении мефиты взрываются вспышкой стихийной магии.

Пылевой мефит [Dust Mephit]

Пылевые мефиты состоят из воздуха и мельчайших частиц земли. Их привлекают покинутые места, а всё, что связано со смертью, кажется им до безумия смешным.

> «Я — Шимусксантусзенус, Убийца Исчадий, Превосходнейший Торговец, Поставщик Смерти!»
>
> — Шимусксантусзенус, дымовой мефит с типично раздутым самомнением.

Пылевой мефит [Dust Mephit]

Маленький элементаль, нейтральный злой

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 17 (5к6)

Скорость 30 фт., летая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	5	-3	-3	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	10	+0	+0
Инт	9	-1	-1	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	10	+0	+0

Навыки Внимательность +2, Скрытность +4

Уязвимость огненный

Иммунитет ядовитый; истощённый, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 12

Языки первичный (ауран, терран)

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Особенности

Предсмертный взрыв. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 10, каждое существо в эманации с радиусом 5 фт., исходящей от мефита. *Провал:* 5 (2к4) дробящего урона. *Успех:* половина урона.

Действия

Когти. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) рубящего урона.

Ослепляющее дыхание (перезарядка 6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 10, каждое существо в 15-футовом конусе. *Провал:* цель ослеплена до конца следующего хода этого мефита.

Сон (1/день). Мефит накладывает заклинание Усыпление без компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 10).

Ледяной мефит [Ice Mephit]

Тела ледяных мефитов состоят из морозного воздуха и замёрзшей воды. Они получают удовольствие, замораживая вещи и подбрасывая лёд людям за шиворот.

Магмовый мефит [Magma Mephit]

Эти мефиты воплощают слияние земли и огня в виде светящейся магмы. Они обожают плавить предметы, но ненавидят магминов и атакуют их при первой же встрече.

Грязевой мефит [Mud Mephit]

Будучи сочетанием земли и воды, грязевые мефиты — грубые и отвратительные существа. При каждом удобном случае они портят вещи и загрязняют еду грязью.

Ледяной мефит [Ice Mephit]

Маленький элементаль, нейтральный злой

КД 11 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 21 (6к6)

Скорость 30 фт., летая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	7	-2	-2	**Лов**	13	+1	+1	**Тел**	10	+0	+0
Инт	9	-1	-1	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	12	+1	+1

Навыки Внимательность +2, Скрытность +3

Уязвимость огненный

Иммунитет холодный, ядовитый; истощённый, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 12

Языки первичный (ауран, акван)

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Особенности

Предсмертный взрыв. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 10, каждое существо в эманации с радиусом 5 фт., исходящей от мефита. *Провал:* 5 (2к4) урона холодом. *Успех:* половина урона.

Действия

Когти. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) рубящего урона + 2 (1к4) урона холодом.

Ледяное дыхание (перезарядка 6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 10, каждое существо в 15-футовом конусе. *Провал:* 7 (3к4) урона холодом. *Успех:* половина урона.

Туман (1/день). Мефит накладывает заклинание Туманное облако без компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику.

Магмовый мефит [Magma Mephit]

Маленький элементаль, нейтральный злой

КД 11 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 18 (4к6 + 4)

Скорость 30 фт., летая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	8	-1	-1	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	12	+1	+1
Инт	7	-2	-2	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	10	+0	+0

Навыки Скрытность +3

Уязвимость холодный

Иммунитет огненный, ядовитый; истощённый, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки первичный (игнан, терран)

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Особенности

Предсмертный взрыв. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 11, каждое существо в эманации с радиусом 5 фт., исходящей от мефита. *Провал:* 7 (2к6) урона огнём. *Успех:* половина урона.

Действия

Когти. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) рубящего урона + 3 (1к6) урона огнём.

Огненное дыхание (перезарядка 6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 11, каждое существо в 15-футовом конусе. *Провал:* 7 (2к6) урона огнём. *Успех:* половина урона.

Грязевой мефит [Mud Mephit]

Маленький элементаль, нейтральный злой

КД 11 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 13 (3к6 + 3)

Скорость 20 фт., летая 20 фт., плавая 20 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	8	-1	-1	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	12	+1	+1
Инт	9	-1	-1	**Мдр**	11	+0	+0	**Хар**	7	-2	-2

Навыки Скрытность +3

Иммунитет ядовитый; истощённый, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 12

Языки первичный (терран, акван)

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Особенности

Предсмертный взрыв. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 11, каждое существо в эманации с радиусом 5 фт., исходящей от мефита. *Провал:* цель опутана до конца своего следующего хода.

Действия

Удар. *Рукопашная атака:* +3, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) дробящего урона.

Грязевое дыхание (перезарядка 6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 11, одно видимое существо в пределах 15 фт. *Провал:* цель опутана до конца своего следующего хода.

Дымовой мефит [Smoke Mephit]

Маленький элементаль, нейтральный злой

КД 12 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 13 (3к6 + 3)

Скорость 30 фт., летая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	6	-2	-2	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	12	+1	+1
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	11	+0	+0

Навыки Внимательность +2, Скрытность +4

Иммунитет огненный, ядовитый; истощённый, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 12

Языки первичный (ауран, игнан)

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Особенности

Предсмертный взрыв. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 11, каждое существо в эманации с радиусом 5 фт., исходящей от мефита. *Провал:* цель отравлена до конца своего следующего хода.

Действия

Когти. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) рубящего урона.

Пепельное дыхание (перезарядка 6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 11, каждое существо в 15-футовом конусе. *Провал:* одно видимое существо в пределах 15 фт. *Провал:* цель ослеплена до конца своего следующего хода.

Дымовой мефит [Smoke Mephit]

Дымовые мефиты — неуловимые создания из огненных искр и горячего воздуха. Они обожают вводить существ в заблуждение, а затем глумиться над их доверчивостью.

Паровой мефит [Steam Mephit]

Эти заносчивые мефиты состоят из жара и водяного пара. Они часто обманывают существ, заставляя их оказывать услуги, а затем отказываются от обещанной награды.

Паровой мефит [Steam Mephit]

Маленький элементаль, нейтральный злой

КД 10 **Инициатива:** +0 (10)

Хиты 17 (5к6)

Скорость 30 фт., летая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	5	-3	-3	**Лов**	11	+0	+0	**Тел**	10	+0	+0
Инт	11	+0	+0	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	12	+1	+1

Навыки Скрытность +2

Иммунитет огненный, ядовитый; истощённый, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки первичный (игнан, акван)

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Особенности

Размытая форма. Броски атаки против мефита совершаются с помехой, если только у мефита нет состояния недееспособный.

Предсмертный взрыв. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 10, каждое существо в эманации с радиусом 5 фт., исходящей от мефита. *Провал:* 5 (2к4) урона огнём. *Успех:* половина урона.

Действия

Когти. *Рукопашная атака:* +2, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 2 (1к4) рубящего урона + 2 (1к4) урона огнём.

Паровое дыхание (перезарядка 6). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 10, каждое существо в 15-футовом конусе. *Провал:* 5 (2к4) урона огнём и скорость цели уменьшается на 10 фт. до конца следующего хода мефита. *Успех:* половина урона. *Успех или провал:* нахождение под водой не даёт сопротивление к этому урону огнём.

Мастер инферно заставляет своих приспешников саламандр и огненных змей сжигать всё, что им встретится.
Brian Valenzuela
Оригинал

Саламандры [Salamanders]

Змеевидные художники инферно

Среда обитания: план (стихийный план Огня), подземье.

Сокровища: вооружение.

Саламандры — змееподобные обитатели стихийного плана Огня. Они считают, что пламя выявляет чистейшие формы всех вещей, и наслаждаются горением и плавлением, видя мимолётную красоту и поразительные оттенки в том, как огонь пожирает различные виды топлива — древние леса, произведения искусства или живых существ. Для саламандр те, кто не может выдержать их пламя, всего лишь пепел, замаскированный под форму. Они испытывают злобу лишь к немногим существам, ведь создание великолепного пламени для них важнее, чем боль и утраты, вызванные их огнём.

Саламандры обычно довольствуются жизнью на стихийном плане Огня, создавая странные, временные произведения искусства среди пламени. Однако некоторые из них отправляются на другие планы и миры, чтобы испытать огонь иных измерений или сотворить пожар невиданного масштаба.

«Саламандры со стихийного плана Огня обожают встречать гостей из других миров. Для них каждый чужак — потенциальный элемент их огненного творчества. Не поддавайтесь на их лесть, как бы красиво они ни говорили, что вы будете гореть.»

— Филиаг Высокобров, Планы и путешествия

Саламандра огненная змея [Salamander Fire Snake]

Юные саламандры появляются на свет из раскалённых добела яиц диаметром около 2 фт. Эти змееподобные существа, называемые огненными змеями, скользят по плану Огня и другим местам с экстремальной жарой. Поглотив подходящее топливо и подвергнув себя действию пламени предельной силы, огненные змеи со временем превращаются в саламандр.

Саламандра огненная змея [Salamander Fire Snake]

Средний элементаль, нейтральный злой

КД 14 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 27 (6к8)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	12	+1	+1	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	11	+0	+0
Инт	7	-2	-2	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	8	-1	-1

Уязвимость холодный

Иммунитет огненный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки понимает первородный, но не говорит

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Особенности

Огненная аура. В конце хода саламандры каждое существо по её выбору в эманации с радиусом 5 фт., исходящей от саламандры, получает 3 (1к6) урона огнём.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +4, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона + 3 (1к6) урона огнём.

Саламандра [Salamander]

Большинство саламандр высокомерны, но любопытны: они стремятся создавать изящное пламя или сжигать то, что прежде не горело. Они с энтузиазмом объясняют незнакомцам суть своих творений — перед тем как выяснить, как именно горит сам незнакомец. Саламандры излучают сильнейшее тепло, которое проводит их пылающее оружие.

Саламандра мастер инферно [Salamander Inferno Master]

Мастера инферно — древние ценители пламени, обычно обитающие в местах с особыми обжигающими свойствами. Они собирают коммуны учеников, которые осваивают огненные техники и помогают своим наставникам воплощать великие замыслы. Мастера инферно ставят перед собой грандиозные цели — вызвать извержение гигантского вулкана, открыть портал на пылающий план, уничтожить артефакты или сжечь все экземпляры чего-либо во всей Мультивселенной.

Саламандра [Salamander]

Большой элементаль, нейтральный злой

КД 15 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 90 (12к10 + 24)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	15	+2	+2
Инт	11	+0	+0	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	12	+1	+1

Уязвимость холодный

Иммунитет огненный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки первородный (игнан)

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Особенности

Огненная аура. В конце хода саламандры каждое существо по её выбору в эманации с радиусом 5 фт., исходящей от саламандры, получает 7 (2к6) урона огнём.

Действия

Мультиатака. Саламандра совершает 2 атаки *Огненным копьём.* Она может заменить 1 атаку на применение *Сжимания.*

Огненное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +7, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) колющего урона + 7 (2к6) урона огнём. *Попадание или промах:* копье магически возвращается в руку саламандры сразу после дальнобойной атаки.

Сжимание. *Спасбросок Силы:* Сл. 15, одно видимое существо с размером большой или меньше в пределах 10 фт. *Провал:* 11 (2к6 + 4) дробящего урона + 7 (2к6) урона огнём. Цель схвачена (Сл. освобождения 14) и опутана, пока схвачена.

Саламандра мастер инферно [Salamander Inferno Master]

Большой элементаль, нейтральный злой

КД 18 **Инициатива:** +8 (18)

Хиты 256 (27к10 + 108)

Скорость 40 фт., лазая 40 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	24	+7	+7	**Лов**	16	+3	+8	**Тел**	18	+4	+4
Инт	14	+2	+2	**Мдр**	10	+0	+5	**Хар**	20	+5	+5

Уязвимость холодный

Иммунитет огненный

Чувства тёмное зрение 120 фт., ПВ 10

Языки первородный (игнан)

ПО 15 (Опыт 13000; БМ +5)

Особенности

Огненная аура. В конце хода саламандры каждое существо по её выбору в эманации с радиусом 10 фт., исходящей от саламандры, получает 10 (3к6) урона огнём.

Сопротивление магии. Саламандра совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Саламандра совершает 2 атаки *Пламенным трезубцем.*

Пламенный трезубец. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +12, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/90 фт. *Попадание:* 16 (2к8 + 7) колющего урона + 14 (4к6) урона огнём. *Попадание или промах:* трезубец магически возвращается в руку саламандры сразу после дальнобойной атаки.

Инфернальный взрыв (перезарядка 5-6). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 18, каждое существо в сфере с радиусом 30 фт с центром в видимой точке в пределах 120 фт. *Провал:* 35 (10к6) урона огнём и цель начинает гореть, получая 5 (1к10) урона огнём вначале каждого своего хода вместо обычного урона от горения. Цель получает 1 степерь истощения каждый раз при получении урона от этого горения. *Успех:* половина урона.

Бонусные действия

Пылающее перемещение. Саламандра перемещается на расстояние до своей максимальной скорости, не вызывая провоцированные атаки. Во время этого перемещения огонь заполняет эманацию с радиусом 5 фт., исходящую от саламандры. Когда эманация входит в пространство существа, это существо получает 7 (2к6) урона огнём. Существо может получить этот урон только 1 раз за ход.

Невидимый охотник [Invisible Stalker]

Незримый магический убийца

Среда обитания: город.

Сокровища: нет.

Магия и злоба придают форму невидимым охотникам — бесплотным духам воздуха. Эти неуловимые существа проходят незамеченными, оставляя лишь лёгкое колыхание воздуха. Они повелевают мощными ветрами, способными перемещать предметы и сокрушать противников. Заклинатели призывают этих созданий, чтобы те служили им убийцами и ворами. Невидимые охотники безжалостно преследуют свою добычу и редко оставляют следы своих преступлений.

В редких случаях невидимый охотник задерживается в мире без контроля заклинателя. Бросьте 1к6 или выберите результат из таблицы «Неконтролируемые невидимые охотники», чтобы определить, почему такое существо обитает в данной местности без прямого приказа.

Невидимый охотник [Invisible Stalker]

Большой элементаль, нейтральный

КД 14 **Инициатива:** +7 (17)

Хиты 97 (13к10 + 26)

Скорость 50 фт., полёт 50 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	19	+4	+4	**Тел**	14	+2	+2
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	15	+2	+2	**Хар**	11	+0	+0

Навыки Внимательность +8, Скрытность +10

Сопротивление дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет ядовитый; истощённый, схваченный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, опутанный, безсознательный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 18

Языки общий, первичный (ауран)

ПО 6 (Опыт 2300; БМ +3)

Особенности

Воздушное тело. Охотник может входить в пространство существа и останавливаться там. Он может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без затрат дополнительного перемещения.

Невидимость. Охотник невидим.

Действия

Мультиатака. Охотник совершает 3 атаки *Ударом ветра.* Он может заменить 1 атаку *Вихрем.*

Удар ветра. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) урона силовым полем.

Вихрь. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 14, одно существо с размером большой или меньше в пространстве охотника. *Провал:* 7 (1к8 + 3) урона звуком и цель схвачена (Сл. освобождения 13). Пока цель схвачена, она не может накладывать заклинания с вербальным компонентом и получает 7 (2к6) урона звуком в начале каждого хода охотника.

Kent Davis
Оригинал

Неконтролируемые невидимые охотники

1к6	Невидимый охотник...
1	Является дыханием печально известного божества или чудовища.
2	Охраняет скрытые врата или магическое место.
3	Воплощает собой последние яростные мысли павших в великой битве.
4	Является проявлением неконтролируемой магии.
5	Служит злобному повелителю элементалей, такому как Ян-Си-Бин, Князь Злого Воздуха.
6	Не смог выполнить своё поручение и пытается создать условия, позволяющие завершить задание.

«Как детективы, мы ищем истину, отсеивая невозможное, помня при этом, что невозможное тоже может попытаться избавиться от нас».
— Досье Аланика Рэя

Эйзер [Azer]

Огненные кузнецы живого металла

Среда обитания: гора, план (стихийный план Огня).

Сокровища: Вооружение, индивидуальное.

Эйзеры — это живые бронзовые существа, которые работают с первобытными элементами творения, создавая оружие и магические чудеса среди величайших пылающих кузниц мультивселенной.

Эйзер защитник [Azer Sentinel]

Эйзеры защитники защищают кузнецов своих сообществ и направляют своё пламя через оружие.

Эйзер пиромант [Azer Pyromancer]

Эйзер пироманты вызывают пламя со Стихийного плана Огня, чтобы защищать себя и разжигать магические кузницы.

Kai Carpenter
Оригинал

Эйзер пиромант [Azer Pyromancer]

Средний элементаль, законопослушный нейтральный

КД 18 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 97 (13к8 + 39)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	15	+2	+2	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	16	+3	+6
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	18	+4	+7	**Хар**	13	+1	+1

Навыки Аркана +4, Внимательность +7

Иммунитет огненный, ядовитый; отравленный

Чувства ПВ 17

Языки первичный (игнан)

ПО 6 (Опыт 2300; БМ +3)

Особенности

Аура огня. В конце каждого своего хода эйзер выбирает существ в пределах эманации с радиусом 5 фт., исходящей от эйзера. Эти существа получают 11 (2к10) урона огнём, если только эйзер не в состоянии недееспособный.

Освещение. Эйзер излучает яркий свет в радиусе 10 фт. и тусклый свет дополнительно на 10 фт.

Действия

Мультиатака. Эйзер совершает 2 атаки *Огненным взрывом.*

Огненный взрыв. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +7, досягаемость 5 фт. или дистанция 120 фт. *Попадание:* 15 (2к10 + 4) урона огнём.

Использование заклинаний. Эйзер накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 15):

По желанию: Элементализм, Волшебная рука

1/день: Огненный шар

Бонусные действия

Адское возмездие (2/день). Эйзер накладывает Адское возмездие в ответ на триггер этого заклинания, используя ту же заклинательную характеристику, что и в *Использовании заклинаний.*

Эйзер защитник [Azer Sentinel]

Средний элементаль, законопослушный нейтральный

КД 17 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 39 (6к8 + 12)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	**Лов**	12	+1	+1	**Тел**	15	+2	+4
Инт	12	+1	+1	**Мдр**	13	+1	+1	**Хар**	10	+0	+0

Иммунитет огненный, ядовитый; отравленный

Чувства ПВ 11

Языки первичный (игнан)

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Аура огня. В конце каждого своего хода эйзер выбирает существ в пределах эманации с радиусом 5 фт., исходящей от эйзера. Эти существа получают 5 (1к10) урона огнём, если только эйзер не в состоянии недееспособный.

Освещение. Эйзер излучает яркий свет в радиусе 10 фт. и тусклый свет дополнительно на 10 фт.

Действия

Горящий молот. *Рукопашная атака:* +5, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 8 (1к10 + 3) дробящего урона + 3 (1к6) урона огнём.

Стихийный катаклизм [Elemental Cataclysm]

Конец и начало эпох

Среда обитания: план (Стихийный хаос).

Сокровища: нет.

За пределами стихийных планов первозданные силы бесконечно сталкиваются в Стихийном хаосе. В этом безбрежном и яростном измерении бушуют стихийные катаклизмы — существа, порождённые первородными силами Мультивселенной и преисполненные диссонансной стихийной энергией. Эти создания первородного конфликта уничтожают почти всё, что встречается на их пути, и засевают оставленные руины потенциалом новых творений.

Стихийные катаклизмы редко покидают Стихийный хаос. Когда это всё же происходит, причиной обычно становится нарушение структуры планов или призыв со стороны нигилистических культистов. Попав в мир Материального плана, стихийные катаклизмы оставляют после себя след разрушений, меняющих облик целых регионов: они безразлично стирают с лица земли города и ввергают целые нации в хаос. Их буйства не являются случайными — стихийные катаклизмы ненавидят всё, что явно искажает природу: шахты, монументы, крепости, города, но наибольшую ярость они испытывают к изделиям из металла и механизмам. Сея разрушения, они изрыгают проклятия и произносят слова разрушения на языках Внутренних планов.

Остановить стихийный катаклизм почти невозможно. Те, кто осмеливаются выступить против такого бедствия, обычно пытаются обратить вспять ритуал его призыва, вытолкнуть его через планарный разлом или вызвать другого титана в надежде, что они уничтожат друг друга. Эти ужасы оставляют за собой пепел, наводнения, бури и разрушенную землю. Но когда бедствия утихают, на опустошённой земле зарождается новая жизнь или происходят природные изменения. Бросьте к8 или выберите результат из таблицы «Стихийные изменения», чтобы определить, что возникает после разрушений, принесённых элементальным катаклизмом.

Стихийные изменения

1к8	После стихийного катаклизма остаётся...
1	Резкое повышение или понижение температуры.
2	Гигантский коралловый риф или грибной лес.
3	Бесконечная буря или водоворот.
4	Проход в подземье или портал на стихийный план.
5	Первобытная или давно вымершая популяция животных.
6	Быстрорастущий тропический лес.
7	Река в месте, где её не было.
8	Цепь впечатляющих скальных образований.

Стихийный катаклизм [Elemental Cataclysm]

Громадный элементаль (титан), хаотичный нейтральный

КД 20 **Инициатива:** +18 (28)

Хиты 370 (20к20 + 160)

Скорость 60 фт., копая 60 фт., летая 80 фт. (парит), плавая 80 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	26	+8	+8	**Лов**	19	+4	+11	**Тел**	27	+8	+15
Инт	9	-1	-1	**Мдр**	14	+2	+9	**Хар**	9	-1	+6

Иммунитет кислотный, холодный, огненный, электрический, ядовитый, звуковой; ослеплённый, очарованный, оглушённый, истощенный, испуганный, схваченный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, опутанный, ошеломлённый, бессознательный

Чувства истинное зрение 150 фт., ПВ 12

Языки первичный

ПО 22 (Опыт 41000; БМ +7)

Особенности

Скольжение сквозь землю. Катаклизм может перемещаться сквозь немагические и необработанные землю и камень. При этом катаклизм не беспокоит материал, через который перемещается.

Легендарное сопротивление (4/день). Если катаклизм провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нём.

Осадное чудовище. Катаклизм наносит двойной урон объектам и строениям.

Действия

Мультиатака. Катаклизм совершает 2 атаки *Стихийным взрывом.*

Стихийный взрыв. *Рукопашная атака:* +15, досягаемость 30 фт. *Попадание:* 25 (5к6 + 8) типом урона, который выбирает катаклизм: кислотный, холодный, огненный, электрический или звуковой.

Контроль погоды. Катаклизм накладывает заклинание Власть над погодой без материальных компонентов, используя Телосложение, как заклинательную характеристику.

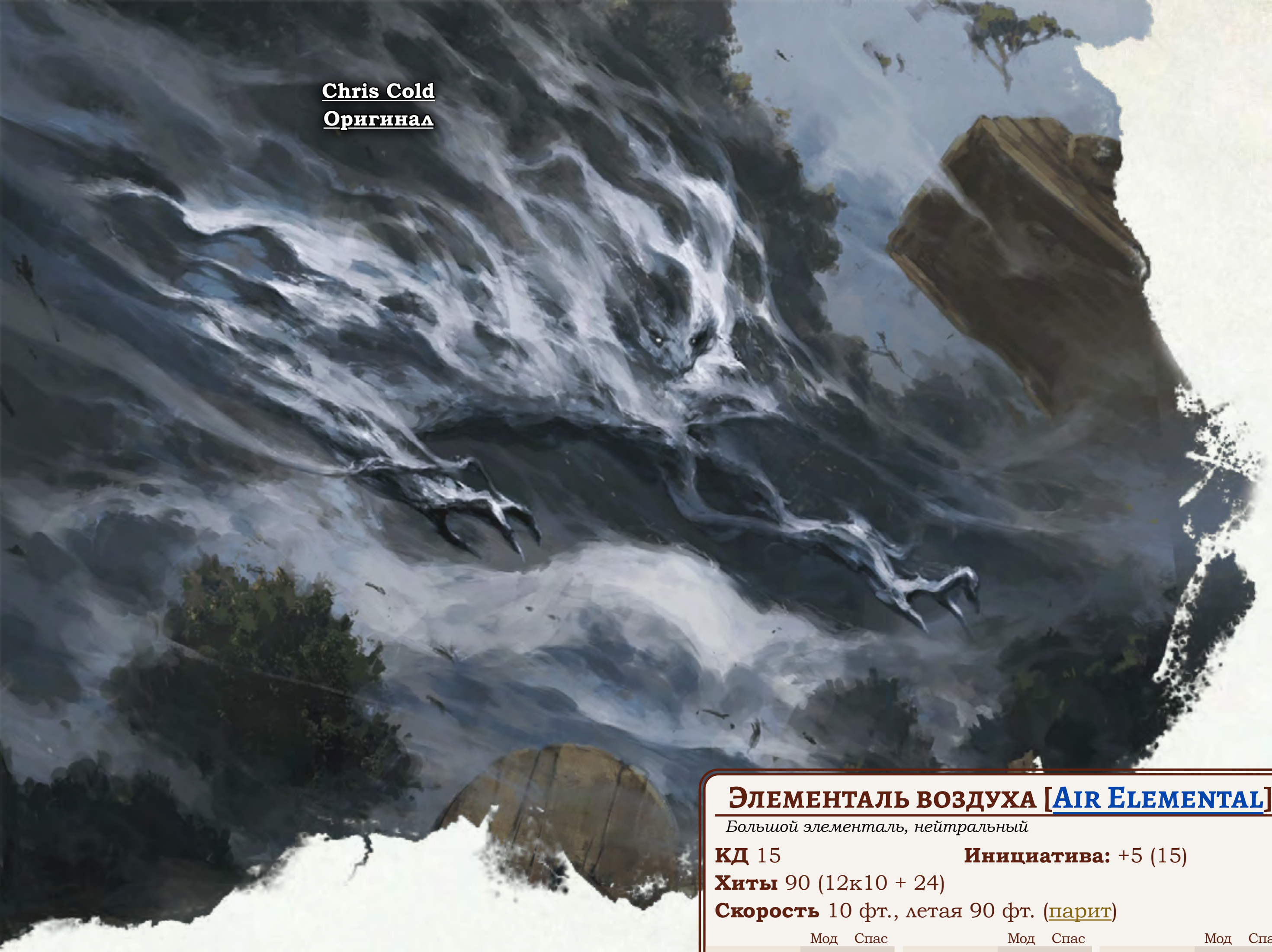
Событие катаклизма (перезарядка 5-6). Катаклизм создаёт один из следующих эффектов случайным образом (бросок 1к4):

1. **Цепкое пламя.** *Спасбросок Ловкости:* Сл. 23, каждое существо в сфере с радиусом 60 фт. с центром в видимой точке в пределах 150 фт. *Провал:* 45 (13к6) урона огнём. *Успех:* половина урона. *Провал или успех:* цель горит.
2. **Морозная волна.** *Спасбросок Силы:* Сл. 23, каждое существо в 90-футовом конусе. *Провал:* 22 (5к8) дробящего урона + 22 (5к8) урона холодом и цель ложится ничком. *Успех:* половина урона. *Провал или успех:* скорость цели снижается до 0 до конца её следующего хода.
3. **Бушующий шторм.** Грозовое облако заполняет сферу с радиусом 60 фт. с центром в видимой точке в пределах 150 фт. Облако существует 1 минуту или до тех пор, пока катаклизм не применит *Событие катаклизма* снова. Существо, полностью находящееся в облаке, ослеплено, глухо и не может накладывать заклинание с вербальным компонентом. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 23, каждое существо, которое впервые входит в облако за ход или начинает свой ход там. *Провал:* 18 (4к8) урона электричеством + 18 (4к8) урона звуком. *Успех:* половина урона.
4. **Цепкое пламя.** *Спасбросок Силы:* Сл. 23, каждое существо в 90-футовом кубе в точке в пределах 150 фт. *Провал:* 18 (4к8) дробящего урона + 18 (4к8) урона кислотой, цель ложится ничком и погребается под обломками. Погребённая цель опутана, полностью укрыта и удушается. Действием погребённое существо или другое существо в пределах 5 фт. от неё может совершить проверку Силы (Атлетка) со Сл. 18. При успехе существо больше не погребено. *Успех:* половина урона.

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3. Сразу после хода другого существа катаклизм может потратить 1 применение, чтобы совершить одно из следующих действий. Катаклизм восстанавливает все потраченные применения в начале своего хода.

- **Извержение.** Катаклизм совершает атаку *Стихийным взрывом.*
- **Грохочущие движение.** Катаклизм перемещается со своей скоростью, скоростью полёта или скоростью плавания, не вызывая провоцированные атаки. Каждое существо в пределах 5 фт. от катаклизма во время его перемещения становится целью следующего эффекта. *Спасбросок Телосложения:* Сл. 23. *Провал:* цель ложится ничком. *Провал или успех:* катаклизм не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода



Элементаль воздуха [Air Elemental]

Первобытный дух ветра и бури

Среда обитания: пустыня, гора, план (стихийный план Воздуха)

Сокровища: отсутствуют.

Духи энергии с плана Воздуха, элементали воздуха, собирают облака и ветры в постоянно изменяющиеся тела с неясными конечностями и размытыми чертами. За пределами родного плана эти элементали могут служить заклинателям, которые их призвали, или стекаться к местам неконтролируемой энергии планов, таким как продуваемые ветрами горные вершины или бесконечные бури. В бою элементали воздуха сокрушают врагов мощными порывами ветра или превращаются в вихри, разбрасывая противников.

Элементали воздуха часто имеют уникальный облик. Бросьте или выберите результат из таблицы «Состав элементаля воздуха», чтобы вдохновиться его внешним видом.

Состав элементаля воздуха

1к6	Тело элементаля воздуха выглядит как…
1	Кучевые или перистые облака.
2	Смесь ярко окрашенных газов.
3	Едкий, зловещий миазм.
4	Изменяющиеся облачные скопления, похожие на животных и простые формы.
5	Зловещие черты, скрытые в туманной массе.
6	Кружащая грозовая туча.

Элементаль воздуха [Air Elemental]

Большой элементаль, нейтральный

КД 15 **Инициатива:** +5 (15)

Хиты 90 (12к10 + 24)

Скорость 10 фт., летая 90 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+2	**Лов**	20	+5	+5	**Тел**	14	+2	+2
Инт	6	-2	-2	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	6	-2	-2

Сопротивление дробящий, электрический, колющий, рубящий

Иммунитет ядовитый, звуковой; истощенный, схваченный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, опутанный, бессознательный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки первичный (ауран)

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Особенности

Воздушное тело. Элементаль может входить в пространство существа и останавливаться там. Он может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без траты дополнительного перемещения.

Действия

Мультиатака. Элементаль совершает 2 атаки *Громовым ударом.*

Громовой удар. *Рукопашная атака:* +8, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) урона звуком.

Вихрь (перезарядка 4-6). *Спасбросок Силы:* Сл. 13, одно существо с размером средний или меньше в пространстве элементаля. *Провал:* 24 (4к10 + 2) урона звуком, цель отбрасывается на 20 фт. прямо от элементаля и получает состояние лежащий ничком. *Успех:* половина урона.

«Что может противостоять крику бури? Копью молнии? Жажде сладкого дыхания? Воздух — величайшая из стихий. Уважай его силу.»
— Хусам, Сын Ветров, повелитель джиннов

Элементаль воды [Water Elemental]

Большой элементаль, нейтральный

КД 14 **Инициатива:** +2 (12)

Хиты 114 (12к10 + 48)

Скорость 30 фт., плавая 90 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	18	+4	+4	**Лов**	14	+2	+2	**Тел**	18	+4	+4
Инт	5	-3	-3	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	8	-1	-1

Сопротивление кислотный, огненный

Иммунитет ядовитый; истощённый, схваченный, парализованный, окаменевший, лежащий ничком, опутанный, бессознательный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки первичный (акван)

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Особенности

Заморозка. Если элементаль получает урон холодом, то его скорость уменьшается на 20 футов до конца следующего хода.

Водяное тело. Элементаль может войти в пространство противника и остановиться там. Он может пройти через пространство шириной всего 1 дюйм, не тратя на это дополнительное перемещение.

Действия

Мультиатака. Элементаль совершает 2 атаки *Ударом.*

Удар. *Рукопашная атака:* +7, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) дробящего урона. Если цель — существо с размером средний или меньше, то она ложится ничком.

Захлёст (перезарядка 4-6). *Спасбросок Силы:* Сл. 15, каждое существо в пространстве элементаля. *Провал:* 22 (4к8 + 4) дробящего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она схвачена (Сл. освобождения 14). Пока цель схвачена, она задыхается, если не может дышать под водой, и получает 9 (2к8) дробящего урона в начале каждого хода элементаля. Элементаль может одновременно схватить таким образом 1 большое существо или до 2 существ с размером средний или меньше. Действием существо в пределах 5 фт. от элементаля может вытащить существо из него, преуспев в проверке Силы (Атлетика) со Сл. 14. *Успех:* половина урона.

«Вода: величайшая из стихий по силе и форме. Поток цунами. Когти метели. Слёзы родителя. Что не подвержено воздействию воды?»
— Калбари, Мать Пены, правительница маридов

Элементаль воды [Water Elemental]

Первобытный дух волн и приливов

Среда обитания: побережье, план (стихийный план Воды), болото, под водой.

Сокровища: нет.

Духи со стихийного плана Воды придают бесформенным жидкостям облик элементалей — водянистых существ, наделённых мощью бурлящих волн. Элементали воды так же изменчивы, как и сама вода: они обрушиваются на врагов и просачиваются через узкие щели. Они могут сокрушать врагов подобиями конечностей, гейзерами или топить их, погружая внутрь своего тела в виде водоворота. Элементали воды часто появляются в местах, связанных с источниками стихийной силы — в морских безднах, волшебных источниках и водоворотах.

Облик элементаля воды зависит от водоёма, в котором он образовался. Бросьте или выберите результат из таблицы «Облики элементаля воды», чтобы вдохновиться его внешностью.

Облики элементаля воды

1к4	Тело водного элементаля…
1	Имеет ледяную или почти кипящую температуру.
2	Переливается бурлящими пузырьками.
3	Состоит из мутной, загрязнённой или кристально чистой воды.
4	Переплетено с водорослями, мелкой рыбой или другой морской живностью.

Элементаль земли [Earth Elemental]

Большой элементаль, нейтральный

КД 17 **Инициатива:** -1 (9)

Хиты 147 (14к10 + 70)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	20	+5	+5	**Лов**	8	-1	-1	**Тел**	20	+5	+5
Инт	5	-3	-3	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	5	-3	-3

Уязвимость звуковой

Иммунитет ядовитый; истощённый, парализованный, окаменевший, отравленный, бессознательный

Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., ПВ 10

Языки первичный (терран)

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Особенности

Скольжение сквозь землю. Элементаль может перемещаться сквозь немагические и необработанные землю и камень. При этом элементаль не беспокоит материал, через который перемещается.

Осадное чудовище. Элементаль наносит двойной урон объектам и строениям.

Действия

Мультиатака. Элементаль совершает 2 атаки *Ударом* или *Броском камня* в любой комбинации.

Удар. *Рукопашная атака:* +8, досягаемость 10 фт. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) дробящего урона.

Бросок камня. *Дальнобойная атака:* +8, дистанция 60 фт. *Попадание:* 8 (1к6 + 5) дробящего урона. Если цель — существо с размером большой или меньше, то она ложится ничком.

Chris Cold
Оригинал

Элементаль земли [Earth Elemental]

Первобытный дух почвы и камня

Среда обитания: горы, план (стихийный план Земли), подземье.

Сокровища: нет.

Первобытные духи со стихийного плана Земли сливаются с камнями и минералами, образуя элементалей земли. Эти существа обладают мощными конечностями и грубыми чертами, иногда усеяны рудой, самоцветами, кристаллами, яркими прожилками или живыми растениями. На Материальном плане элементали земли часто служат тем, кто их призвал, или появляются в регионах, находящихся под влиянием их родного плана, таких как кристаллические узлы, энергетические разломы или жилы магической руды. Элементали земли с лёгкостью проходят сквозь камень и могут разрушать целые строения своими могучими кулаками.

Элементали земли обычно состоят не просто из земли. Хотя состав элементаля не влияет на его статблок и не имеет денежной ценности, но он делает каждого элементаля уникальным. Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Состав элементаля земли», чтобы вдохновиться при описании его внешнего вида.

Состав элементаля земли

1к8	Тело земного элементаля содержит...
1	Яркие минеральные образования.
2	Застывшую магму в расплавленных слоистых формах.
3	Траву, мох или корни растений.
4	Слои торфа или разлагающейся органики.
5	Холмы песка с вкраплениями ракушек.
6	Обломки или части разрушенного сооружения.
7	Яркие полосы или цветные прожилки.
8	Жилы железа или другой руды.

> «Фундаменты наших домов, прочность нашего оружия, хранилища наших величайших тайн — земля есть не что иное, как сама суть реальности. Это мощнейшая из стихий. Это невозможно отрицать.»
>
> — Кабрил Совершенный Компас, правитель дао

Элементаль огня [Fire Elemental]

Большой элементаль, нейтральный

КД 13 **Инициатива:** +3 (13)
Хиты 93 (11к10 + 33)
Скорость 50 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	10	+0	+0	**Лов**	17	+3	+3	**Тел**	16	+3	+3
Инт	6	-2	-2	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	7	-2	-2

Сопротивление дробящий, колющий, рубящий
Иммунитет огненный, ядовитый; истощённый, схваченный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, опутанный, бессознательный
Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10
Языки первичный (игнан)
ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Особенности

Огненная аура. В конце хода элементаля каждое существо в эманации с радиусом 10 фт., исходящей от элементаля, получает 5 (1к10) урона огнём. Существа и воспламеняющиеся предметы в эманации начинают гореть.

Огненная форма. Элементаль может перемещаться через пространство шириной всего 1 дюйм без траты дополнительного перемещения, может войти в пространство существа и остановиться там. Когда он впервые перемещается в пространство существа в ход, это существо получает 5 (1к10) урона огнём.

Освещение. Элементаль испускает яркий свет в радиусе 30 фт. и тусклый свет ещё на 30 фт.

Непереносимость воды. Элементаль получает 3 (1к6) урона холодом за каждые 5 фт., которые элементаль проходит в воде, или за каждый галлон воды, выплеснутый на него.

Действия

Мультиатака. Элементаль совершает 2 атаки *Обжиганием.*

Обжигание. *Рукопашная атака:* +6, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) урона огнём. Если цель — существо или горючий объект, то она начинает гореть.

> «Все стихии преклоняются перед огнём. Самая крепкая земля плавится. Вода закипает. Даже воздух воспламеняется. Мы все — души пламени, и мы знаем, что значит гореть.»
> — Марак Пылающий, повелитель ифритов

Элементаль огня [Fire Elemental]

Первобытный дух жара и пламени

Среда обитания: пустыня, план (стихийный план Огня).

Сокровища: нет.

Элементали огня возникают, когда духи стихийного плана Огня вселяются в пламя, горящие угли и жаркий дым. Несмотря на то что эти существа преимущественно состоят из огня и частиц, они осязаемы и могут использовать свои расплывчатые конечности, чтобы поджигать врагов и воспламеняющиеся материалы. Обычно элементали огня пылают в оттенках оранжевого и красного, но возможны и другие цвета. Большинство из них на Материальном плане появляются по воле магии или возникают возле разломов в глубинах пустынь, вулканов, лесных пожаров или потоков магмы, соединённых с их родным планом.

Элементали огня могут гореть по-разному. Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Формы элементаля огня», чтобы вдохновиться для создания особенностей элементаля огня.

Формы элементаля огня

1к8	Тело элементаля огня состоит из…
1	Разноцветных сверхразогретых газов.
2	Столпа дьявольского или божественного пламени.
3	Потрескивающих фигур, напоминающих животных, исчадий, скелетов, фей или других существ.
4	Пламени преимущественно белого, синего или иного необычного цвета.
5	Облика спокойного или измученного гуманоида.
6	Дыма, принимающего зловещие формы или символы.
7	Сажи с запахом кедра, гвоздики, ладана или жареного мяса.
8	Вихрей искр и горящих обломков.

Приложение А: Списки монстров

Это приложение содержит преобразованные статблоки монстров, которые были изменены по сравнению с Бестиарием 2014 года, а также списки монстров, организованные по среде обитания, группе и показателю опасности (ПО).

Среда обитания

В следующих таблицах статблоки монстров из этой книге организованы по среде обитания. В этих таблицах не представлены монстры, не обитающие в естественной среде обитания, например, многие небожители и исчадия.

Любая среда обитания

ПО	Статблоки
0	Гомункул, обыватель, ползающая рука
1/8	Бандит, благородный, воин пехотинец, культист, стражник
1/4	Священник послушник
1/2	Бугай, исполнитель, разведчик
1	Бес, пират, шпион, эмпирей йота
2	Бандит капитан, берсерк, друид, культист фанатик, маг ученик, священник
3	Воин ветеран, разведчик капитан, рой ползающих рук, рыцарь
4	Банши, бугай босс, стражник капитан, управляемый ужас
5	Гладиатор, камбион, мясной голем, полудракон
6	Исполнитель маэстро, маг, пират капитан
7	Бандит обманщик
8	Ассасин, берсерк командир, культист аберрации, культист исчадия, культист смерти, культист стихии
10	Воин командир, исполнитель легенда, каменный голем, культист иерофант, одарённый благородный, шпион мастер
11	Бандит криминальный лорд, рыцарь смерти претендент
12	Архимаг, архисвященник, пират адмирал, странствующий рыцарь
16	Железный голем
17	Драколич, рыцарь смерти
18	Демилич
21	Архикарга, лич
23	Капля аннигиляции, эмпирей
25	Колосс

Арктика

ПО	Статблоки
0	Сова, ястреб
1/8	Кобольд воин, кровавый ястреб
1/4	Гигантская сова, крылатый кобольд, топороклюв
1/2	Ледяной мифит
1	Бурый медведь, огриллон
2	Белый медведь, вирмлинг белый дракон, грифон, огр, саблезубый тигр
3	Зимний волк, йети, мантикора
5	Вермедведь, гигантский топороклюв, молодой ремораз, тролль
6	Мамонт, молодой белый дракон
8	Морозный великан
9	Отвратительный йети
11	Реморазз, рух
13	Взрослый белый дракон
20	Древний белый дракон

Побережье

ПО	Статблоки
0	Краб, орёл, ястреб, ящерица
1/8	Гигантский краб, кобольд воин, кровавый ястреб, мерфолк застрельщик, ядовитая змея
1/4	Гигантский паук-волк, гигантская ядовитая змея, гигантская ящерица, крылатый кобольд, куо-тоа, псевдодракон, птеранодон
1/2	Крокодил, сахуагин воин
1	Гарпия, гигантская жаба, гигантский орёл, куо-тоа кнут
2	Вирмлинг бронзовый дракон, водянник, грифон, морская карга, плезиозавр, рой ядовитых змей, сахуагин священник
3	Вирмлинг синий дракон, куо-тоа наставник, мантикора
4	Чуул
5	Гигантский крокодил, сахуагин барон, элементаль воды
6	Куо-тоа архисвященник, мерфолк волновод, циклоп часовой
8	Гидра, молодой бронзовый дракон
9	Молодой синий дракон
10	Циклоп оракул
11	Джинн, марид, рух
13	Штормовой великан
15	Взрослый бронзовый дракон
16	Взрослый синий дракон
17	Дракочерепаха
22	Древний бронзовый дракон
23	Древний синий дракон

Пустыня

ПО	Статблоки
0	Гиена, гриф, кошка, паук, скорпион, шакал, ящерица
1/8	Верблюд, кобольд воин, кровопийца, летающая змея, мул, ядовитая змея
1/4	Гнолл воин, пылевой мефит, рой насекомых, хобгоблин воин, шакалвер
1/2	Гигантская ядовитая змея, гигантская ящерица, гигантский паук-волк, крылатый кобольд, псевдодракон, удав
1	Вирмлинг латунный дракон, гигантская гиена, гигантский гриф, гигантский паук, лев, огриллон, пёс смерти, сфинкс чудес, три-крин мародёр, юань-ти лазутчик
2	Гигантский удав, гнолл вождь стаи, огр, рой кровопийц, рой ядовитых змей
3	Вирмлинг синий дракон, гигантский скорпион, мумия, умертвие, фазовый паук, хобгоблин капитан, юань-ти проклинатель (тип 1), юань-ти проклинатель (тип 2), юань-ти проклинатель (тип 3)
4	Вертигр, гнолл клык йеногу, коатль, ламия
5	Элементаль воздуха, элементаль огня
6	Медуза, молодой латунный дракон, хобгоблин полководец, циклоп часовой
7	Юань-ти абоминация
8	Гнолл демоньяк, сфинкс тайн, три-крин псионик
9	Молодой синий дракон
10	Нага стражник, циклоп оракул
11	Ифрит, рух, сфинкс знаний
13	Взрослый латунный дракон
15	Лорд мумия, пурпурный червь
16	Взрослый синий дракон
17	Сфинкс доблести
20	Древний латунный дракон
23	Древний синий дракон

Лес

ПО	Статблоки
0	Бабуин, барсук, гиена, кошка, крыса, куница, летучая мышь, лягушка, олень, паук, пробуждённый куст, сова, ястреб, ящерица
1/8	Ветвистая зараза, гигантская крыса, гигантская куница, гоблин прислужник, кобольд воин, кровавый ястреб, кровопийца, летающая змея, мастиф, ядовитая змея
1/4	Волк, гигантская ящерица, гигантская летучая мышь, гигантская лягушка, гигантская сова, гигантская ядовитая змея, гигантский барсук, гигантский паук-волк, гоблин воин, игольчатая зараза, кабан, кенку, крылатый кобольд, лось, мерцающий пёс, пантера, пикси, псевдодракон, рой крыс, рой летучих мышей, спрайт, удав
1/2	Ворг, вьющаяся зараза, гигантская оса, гнолл воин, обезьяна, рой насекомых, сатир, хобгоблин воин, чёрный медведь
1	Багбир воин, бурый медведь, гарпия, гигантская гиена, гигантская жаба, гигантский паук, гоблин босс, дриада, лютый волк, молодой волшебный дракончик, огриллон, тигр, юань-ти лазутчик
2	Анхег, блуждающий огонёк, веркрыса, взрослый волшебный дракончик, вирмлинг зелёный дракон, гигантский кабан, гигантский лось, гигантский удав, гнолл вождь стаи, грик, кентавр воин, людоящер геомант, огр, пегас, пробуждённое дерево, рой кровопийц, рой ядовитых змей, эттеркап
3	Багбир охотник, верволк, вирмлинг золотой дракон, гоблин буяг, зелёная карга, совомед, ускользающий зверь, фазовый паук, хобгоблин капитан, юань-ти проклинатель (тип 1), юань-ти проклинатель (тип 2), юань-ти проклинатель (тип 3)
4	Бегемот, веркабан, вертигр, гнолл клык йеногу, коатль, людоящер вождь
5	Вермедведь, горгона, единорог, пикси чудотворец, ползающая насыпь, ревенант, тролль
6	Драук, сатир мастер кутежа, хобгоблин полководец
7	Гигантская обезьяна, древесная зараза, древний грик, кентавр хранитель, они, первобытный совомед, ревенант кладбище, юань-ти абоминация
8	Гнолл демоньяк, молодой зелёный дракон
9	Медная горгона, трент
10	Лютый ворг, молодой золотой дракон, нага стражник, ревенант обитель
15	Взрослый зелёный дракон
16	Зараза Галтиас
17	Взрослый золотой дракон
22	Древний зелёный дракон
24	Древний золотой дракон

Равнина

ПО	Статблоки
0	Гиена, гриф, козёл, кошка, куница, олень, орёл, шакал, ястреб
1/8	Гигантская куница, гоблин прислужник, кровавый ястреб, кровопийца, летающая змея, пони, ядовитая змея
1/4	Волк, гигантская ядовитая змея, гигантский паук-волк, гоблин воин, ездовая лошадь, кабан, лось, пантера, птеранодон, топороклюв
1/2	Ворг, гигантский козёл, гигантская оса, гнолл воин, куролиск, рой насекомых, хобгоблин воин, шакалвер
1	Багбир воин, гигантская гиена, гигантский гриф, гигантский орёл, гиппогриф, гоблин босс, лев, огриллон, пугало, тигр, три-крин мародёр
2	Аллозавр, анхег, гигантский кабан, гигантский лось, гнолл вождь стаи, грифон, кентавр воин, носорог, огр, пегас, рой кровопийц, рой ядовитых змей, щенок панцирницы
3	Анкилозавр, багбир охотник, вирмлинг золотой дракон, гоблин буяг, мантикора, фазовый паук, хобгоблин капитан
4	Бегемот, вермедведь, вертигр, гнолл клык Йеногу, коатль, слон
5	Гигантский топороклюв, горгона, панцирница, трицератопс
6	Химера, хобгоблин полководец, циклоп часовой
7	Кентавр хранитель
8	Гнолл демоньяк, куролиск регент, тиранозавр Рекс, три-крин псионик
9	Медная горгона
10	Лютый ворг, молодой золотой дракон, циклоп оракул
17	Взрослый золотой дракон
24	Древний золотой дракон

Болото

ПО	Статблоки
0	Ворон, крыса, лягушка, паук, ящерица
1/8	Гигантская крыса, кобольд воин, кровопийца, ядовитая змея
1/4	Гигантская лягушка, гигантская ядовитая змея, гигантская ящерица, грязевой мефит, жаболюд воин, крылатый кобольд, рой воронов, рой крыс, удав
1/2	Крокодил, рой насекомых
1	Гигантская жаба, гигантский паук, огриллон, упырь, упырь утопец, юань-ти лазутчик
2	Блуждающий огонёк, вирмлинг чёрный дракон, вурдалак, гигантский удав, людоящер геомант, огр, рой кровопийц, рой ядовитых змей
3	Зелёная карга, мумия, умертвие, юань-ти проклинатель (тип 1), юань-ти проклинатель (тип 2), юань-ти проклинатель (тип 3)
4	Бегемот, жаболюд болотный мудрец, людоящер вождь, чуул
5	Гигантский крокодил, ползающая насыпь, ревенант, тролль, элементаль воды
6	Вурдалак могильщик
7	Молодой чёрный дракон, ревенант кладбище, юань-ти абоминация
8	Гидра
10	Ревенант обитель
14	Взрослый чёрный дракон
15	Лорд мумия
21	Древний чёрный дракон

Холмы

ПО	Статблоки
0	Бабуин, ворон, гиена, гриф, куница, орёл, сова, ястреб
1/8	Гигантская куница, гоблин прислужник, кобольд воин, кровавый ястреб, кровопийца, мастиф, мул, ядовитая змея
1/4	Волк, гигантская сова, гигантская ядовитая змея, гигантский паук-волк, гоблин воин, кабан, крылатый кобольд, лось, пантера, псевдодракон, рой воронов, топороклюв
1/2	Ворг, гигантский козёл, гнолл воин, рой насекомых, хобгоблин воин
1	Бурый медведь, вирмлинг медный дракон, гарпия, гигантская гиена, гигантский гриф, гигантский орёл, гиппогриф, гоблин босс, лев, лютый волк, огриллон
2	Гигантский кабан, гигантский лось, гнолл вождь стаи, грифон, огр, пегас, перитон, рой кровопийц, рой ядовитых змей, саблезубый тигр, щенок панцирницы
3	Верволк, гоблин буяг, зелёная карга, мантикора, фазовый паук, хобгоблин капитан
4	Веркабан, вирмлинг красный дракон, гнолл клык йеногу, эттин
5	Вермедведь, гигантский топороклюв, горгона, панцирница, тролль, холмовой великан
6	Виверна, галеб дур, химера, хобгоблин полководец, циклоп часовой
7	Каменный великан, молодой медный дракон
8	Гнолл демоньяк
9	Медная горгона
10	Лютый ворг, молодой красный дракон, циклоп оракул
11	Рух
14	Взрослый медный дракон
17	Взрослый красный дракон
21	Древний медный дракон
24	Древний красный дракон

Под водой

ПО	Статблоки
0	Краб, морской конёк, осьминог, пиранья
1/8	Гигантский краб, мерфолк застрельщик
1/4	Удав
1/2	Гигантский морской конёк, рифовая акула, сахуагин воин
1	Гигантский осьминог, рой пираний
2	Водяннник, гигантский удав, морская карга, охотничья акула, плезиозавр, Сахуагин священник
3	Косатка
4	Архелон
5	Гигантская акула, сахуагин барон, элементаль воды
6	Гигантский кальмар, мерфолк волновод
10	Аболет
11	Марид
13	Штормовой великан
17	Дракочерепаха
23	Кракен

Горы

ПО	Статблоки
0	Козёл, летучая мышь, орёл, ястреб
1/8	Кобольд воин, кровавый ястреб, кровопийца
1/4	Аааракокра застрельщик, гигантская летучая мышь, крылатый кобольд, псевдодракон, птеранодон, рой летучих мышей
1/2	Гигантский козёл, хобгоблин воин
1	Гарпия, гигантский орёл, гиппогриф, лев, огриллон
2	Вирмлинг серебряный дракон, грифон, огр, перитон, рой кровопийц, саблезубый тигр, щенок панцирницы, эйзер защитник
3	Адская гончая, василиск, мантикора, хобгоблин капитан
4	Аараакокра аэромант, вирмлинг красный дракон, эттин
5	Панцирница, тролль, элементаль воздуха, элементаль земли
6	Виверна, галеб дур, химера, хобгоблин полководец, циклоп часовой, эйзер пиромант
7	Каменный великан
8	Морозный великан
9	Молодой серебряный дракон, облачный великан, огненный великан
10	Молодой красный дракон, циклоп оракул
11	Рух
16	Взрослый серебряный дракон
17	Взрослый красный дракон
23	Древний серебряный дракон
24	Древний красный дракон

Город

ПО	Статблоки
0	Ворон, козёл, кошка, крыса, летучая мышь, паук
1/8	Гигантская крыса, кобольд воин, кровопийца, мастиф, мул, пони
1/4	Гигантская многоножка, ездовая лошадь, зомби, кенку, крылатый кобольд, оживлённая метла, оживлённый меч, псевдодракон, рой воронов, рой крыс, рой летучих мышей, скелет, упряжная лошадь
1/2	Боевая лошадь, гигантская оса, крокодил, рой насекомых, скелет боевого коня, тень
1	Гигантский паук, оживлённый доспех, спектр, упырь, упырь утопец, юань-ти лазутчик
2	Блуждающий огонёк, веркрыса, вирмлинг серебряный дракон, вурдалак, гаргулья, мимик, зомби огр, оживлённый ковёр, ползающий падальщик, полтергейст, рой кровопийц, скелет минотавра
3	Водная аномалия, доппельгангер, пылающий скелет, умертвие, фазовый паук, фамильяр вампира, юань-ти проклинатель (тип 1), юань-ти проклинатель (тип 2), юань-ти проклинатель (тип 3)
4	Инкуб, коатль, привидение, суккуб
5	Зомби бехолдер, порождение вампира, ревенант
6	Вурдалак могильщик, невидимый охотник
7	Они, ревенант кладбище, щитостраж, юань-ти абоминация
8	Вампир вестник ночи
9	Глиняный голем, молодой серебряный дракон
10	Ревенант обитель
13	Вампир, ракшаса
15	Вампир повелитель тени
16	Взрослый серебряный дракон
23	Древний серебряный дракон
30	Тарраск

Подземье

ПО	Статблоки
0	Визгун, гигантский огненный жук, крыса, летучая мышь, паук, росток миконида, ящерица
1/8	Гигантская крыса, гоблин прислужник, кобольд воин, кровопийца, фламф
1/4	Гигантская летучая мышь, гигантская многоножка, гигантская ящерица, гоблин воин, гримлок, куо-тоа, лиловый гриб, рой летучих мышей, скелет, троглодит
1/2	Взрослый миконид, газовая спора, пронзатель, ржавник, рой насекомых, серая слизь, скелет боевого коня, тень, тёмная мантия, хобгоблин воин
1	Багбир воин, гигантская жаба, гигантский паук, гоблин босс, куо-тоа кнут, огриллон, психическая серая слизь, саламандра огненная змея, спектр, споровой слуга миконидов, упырь, упырь утопец
2	Бормочущий ротовик, верховный миконид, вурдалак, гаргулья, грик, желатиновый куб, золотистое желе, кваггот, мимик, нотик, огр, зомби огр, пожиратель интеллекта, ползающий падальщик, полтергейст, рой кровопийц, скелет минотавра
3	Адская гончая, багбир охотник, василиск, водная аномалия, гоблин бугг, грелл, доппельгангер, кваггот тонот, крюкастый ужас, куо-тоа наставник, минотавр Бафомета, наблюдатель, пылающий скелет, умертвие, фазовый паук, фамильяр вампира, хобгоблин капитан
4	Костяная нага, молодой теневой дракон, привидение, пылающий череп, чуул, чёрная слизь, эттин
5	Зомби бехолдер, бурый громила, верёвочник, зорн, отидж, порождение вампира, призрак, саламандра, тролль, элементаль земли
6	Вурдалак могильщик, драук, куо-тоа архисвященник, хобгоблин полководец, циклоп часовой
7	Древний грик, иллитид, каменный великан, лиловый некрогромила
8	Вампир вестник ночи, духовная нага, плащевик, фомор
9	Огненный великан
10	Аболет, циклоп оракул
11	Бехир, дао, иллитид арканист
13	Бехолдер, вампир, теневой дракон
14	Тиран смерти
15	Вампир повелитель тени, пурпурный червь, саламандра мастер инферно

Монстры по группам

В следующих списках представлены статблоки, которые имеют общие описательные теги или входят в группу, не указанную в их названии.

Ангелы. Дэв, планетар, солар.

Бехолдеры. Бехолдер, зомби бехолдер, наблюдатель, тиран смерти.

Демоны. Балор, барлгура, врок, глабрезу, гористро, дретчи (все), йоклол, квазит, марилит, мэйны (все), нальфешни, теневой демон, хезроу, чазм.

Дьяволы. Бес, бородатый дьявол, дьявол цепей, игольчатый дьявол, исчадие пропасти, костяной дьявол, ледяной дьявол, лемуры (все), рогатый дьявол, шипастый дьявол, эриния.

Динозавры. Аллозавр, анкилозавр, архелон, плезиозавр, птеранодон, тиранозавр Рекс, трицератопс.

Цветные драконы. Белые драконы (все), зелёные драконы (все), красные драконы (все), синие драконы (все), чёрные драконы (все).

Металические драконы. Бронзовые драконы (все), золотые драконы (все), латунные драконы (все), медные драконы (все), серебряные драконы (все).

Гении. Дао, джинн, ифрит, марид.

Гоблиноиды. Багбиры (все), гоблины (все), хобгоблины (все).

Оборотни. Верволк, веркабан, веркрыса, вермедведь, вертигр.

Титаны. Капля аннигиляции, колосс, кракен, стихийный катаклизм, тарраск, эмпиреи (все).

Юголоты. Арканалот, меццолот, никалот, ультролот.

Преобразования монстров

Каждое существо из Бестиария 2014 года либо присутствует в этой книге, либо имеет замену с соответствующим ПО. Если вы используете материалы, изданные до выхода этой книги, и не можете найти нужный статблок, то обратитесь к таблице «Преобразование статблоков», чтобы определить, какой эквивалентный статблок следует использовать.

Преобразование статблоков

Английский 2014	Русский 2014	Английский 2025	Русский 2025
Aarakocra	Ааракокра	Aarakocra Skirmisher	Ааракокра застрельщик
Acolyte	Прислужник	Priest Acolyte	Священник послушник
Adult Blue Dracolich	Взрослый синий драколич	Dracolich	Драколич
Androsphinx	Андросфинкс	Sphinx of Valor	Сфинкс доблести
Azer	Эйзер	Azer Sentinel	Эйзер защитник
Bugbear	Медвежатник	Bugbear Warrior	Багбир воин
Bullywug	Жаболюд	Bullywug Warrior	Жаболюд воин
Centaur	Кентавр	Centaur Trooper	Кентавр воин
Cult Fanatic	Фанатик культа	Cultist Fanatic	Культист фанатик
Cyclops	Циклоп	Cyclops Sentry	Циклоп часовой
Deep Gnome	Глубинный гном	Scout	Разведчик
Drow	Дроу	Priest Acolyte	Священник послушник
Drow Elite Warrior	Элитный воитель дроу	Gladiator	Гладиатор
Drow Mage	Маг дроу	Bandit Deceiver	Бандит обманщик
Drow Priestess of Lolth	Дроу жрица Лолс	Fiend Cultist	Культист исчадия
Duergar	Дуэргар	Spy	Шпион
Duodrone	Дуодрон	Modron Duodrone	Модрон дуодрон
Faerie Dragon (if green, blue, indigo, or violet)	Волшебный дракончик (синий, фиолетовый или голубой)	Faerie Dragon Adult	Взрослый волшебный дракончик
Faerie Dragon (if red, orange, or yellow)	Волшебный дракончик (красный, оранжевый или жёлтый)	Faerie Dragon Youth	Молодой волшебный дракончик
Fire Snake	Огненная змея	Salamander Fire Snake	Саламандра огненная змея
Flying Sword	Летающий меч	Animated Flying Sword	Оживлённый меч
Gas Spore	Газовая спора	Gas Spore Fungus	Газовая спора
Giant Poisonous Snake	Гигантская ядовитая змея	Giant Venomous Snake	Гигантская ядовитая змея
Gnoll	Гнолл	Gnoll Warrior	Гнолл воин
Goblin	Гоблин	Goblin Warrior	Гоблин воин
Grick Alpha	Альфа грик	Grick Ancient	Древний грик
Gynosphinx	Гиносфинкс	Sphinx of Lore	Сфинкс знаний
Half-Ogre (Ogrillon)	Полуогр	Ogrillon Ogre	Огриллон
Half-Red Dragon Veteran	Красный полудракон ветеран	Half-Dragon	Полудракон
Hobgoblin	Хобгоблин	Hobgoblin Warrior	Хобгоблин воин
Kobold	Кобольд	Kobold Warrior	Кобольд воин
Lizardfolk	Людоящер	Scout	Разведчик
Lizardfolk Shaman	Людоящер шаман	Lizardfolk Geomancer	Людоящер геомант
Lizard King/Queen	Король/королева ящеров	Lizardfolk Sovereign	Людоящер вождь
Merfolk	Мерфолк	Merfolk Skirmisher	Мерфолк застрельщик
Minotaur	Минотавр	Minotaur of Baphomet	Минотавр Бафомета
Monodrone	Монодрон	Modron Monodrone	Модрон монодрон
Orc	Орк	Tough	Бугай
Orc Eye of Gruumsh	Орк око Груумша	Cultist Fanatic	Культист фанатик
Orc War Chief	Боевой вождь орков	Tough Boss	Бугай босс
Orog	Орог	Berserker	Берсерк
Pentadrone	Пентадрон	Modron Pentadrone	Модрон пентадрон
Poisonous Snake	Ядовитая змея	Venomous Snake	Ядовитая змея
Quadrone	Квадрон	Modron Quadrone	Модрон квадрон
Quaggoth Spore Servant	Кваггот споровый слуга	Myconid Spore Servant	Споровой слуга миконидов
Quipper	Квиппер	Piranha	Пиранья
Rug of Smothering	Ковёр удушения	Animated Rug of Smothering	Оживлённый ковёр
Sahuagin	Сахуагин	Sahuagin Warrior	Сахуагин воин
Sahuagin Priestess	Жрица сахуагинов	Sahuagin Priest	Сахуагин священник
Shrieker	Визгун	Shrieker Fungus	Визгун
Swarm of Poisonous Snakes	Рой ядовитых змей	Swarm of Venomous Snakes	Рой ядовитых змей
Swarm of Quippers	Рой квипперов	Swarm of Piranhas	Рой пираний
Thri-kreen	Три-крин	Thri-kreen Marauder	Три-крин мародёр
Thug	Головорез	Tough	Бугай
Tribal Warrior	Воитель племени	Warrior Infantry	Воин пехотинец
Tridrone	Тридрон	Modron Tridrone	Модрон тридрон
Veteran	Ветеран	Warrior Veteran	Воин ветеран
Young Red Shadow Dragon	Молодой красный теневой дракон	Shadow Dragon	Теневой дракон
Yuan-ti Pureblood	Чистокровная юань-ти	Yuan-ti Infiltrator	Юань-ти лазутчик

Статблоки по ПО

В следующем списке статблоки монстров из этой книги организованы по показателю опасности.

ПО 0. Бабуин, барсук, визгун, ворон, гигантский огненный жук, гиена, гомункул, гриф, козёл, кошка, краб, крыса, куница, ларва, лемур, летучая мышь, лягушка, морской конёк, обыватель, пробуждённый куст, олень, орёл, осьминог, паук, пиранья, ползающая рука, росток миконида, скорпион, сова, шакал, ястреб, ящерица.

ПО 1/8. Бандит, благородный, верблюд, ветвистая зараза, воин пехотинец, гигантская крыса, гигантская куница, гигантский краб, гоблин прислужник, кровавый ястреб, кровопийца, культист, летающая змея, мастиф, мерфолк застрельщик, модрон монодрон, мул, мэйн, пони, слаад головастик, стражник, фламф, ядовитая змея.

ПО 1/4. Ааракокра застрельщик, волк, гигантская летучая мышь, гигантская лягушка, гигантская многоножка, гигантская сова, гигантская ядовитая змея, гигантская ящерица, гигантский барсук, гигантский паук-волк, гоблин воин, гримлок, грязевой мефит, дретч, дымовой мефит, ездовая лошадь, жаболюд воин, зомби, игольчатая зараза, кабан, кенку, крылатый кобольд, куо-тоа, лиловый гриб, лось, мерцающий пёс, модрон дуодрон, оживлённая метла, оживлённый меч, пантера, паровой мефит, пикси, псевдодракон, птеранодон, рой воронов, рой крыс, рой летучих мышей, священник послушник, скелет, спрайт, топороклюв, троглодит, удав, упряжная лошадь.

ПО 1/2. Боевая лошадь, бугай, взрослый миконид, ворг, вьющаяся зараза, газовая спора, гигантская оса, гигантский козёл, гигантский морской конёк, гнолл воин, исполнитель, конечность тролля, крокодил, куролиск, ледяной мефит, магмин, магмовый мефит, модрон тридрон, обезьяна, пронзатель, пылевой мефит, разведчик, ржавник, рифовая акула, рой насекомых, сатир, сахуагин воин, серая слизь, Скелет боевого коня, тень, тёмная мантия, хобгоблин воин, чёрный медведь, шакалвер.

ПО 1. Багбир воин, бес, бурый медведь, вирмлинг латунный дракон, вирмлинг медный дракон, гарпия, гигантская гиена, гигантская жаба, гигантский гриф, гигантский орёл, гигантский осьминог, гигантский паук, гиппогриф, гоблин босс, дриада, квазит, куо-тоа кнут, лев, лютый волк, модрон квадрон, молодой волшебный дракончик, огриллон, оживлённый доспех, пират, психическая серая слизь, пугало, пёс смерти, рой ларв, рой пираний, саламандра огненная змея, спектр, споровой слуга миконидов, сфинкс чудес, тигр, тошнотворный мэйн, три-крин мародёр, упырь, упырь утопец, шпион, эмпирей йота, юань-ти лазутчик.

ПО 2. Аллозавр, анхег, бандит капитан, белый медведь, берсерк, блуждающий огонёк, бормочущий ротовик, веркрыса, верховный миконид, взрослый волшебный дракончик, вирмлинг белый дракон, вирмлинг бронзовый дракон, вирмлинг зелёный дракон, вирмлинг серебряный дракон, вирмлинг чёрный дракон, водяник, вурдалак, гаргулья, гигантский кабан, гигантский лось, гигантский удав, гитцерай монах, гнолл вождь стаи, грик, грифон, друид, желатиновый куб, золотистое желе, игольчатый дьявол, кваггот, кентавр воин, культист фанатик, людоящер геомант, маг ученик, мимик, модрон пентадрон, морская карга, носорог, нотик, огр, зомби огр, пробуждённое дерево, оживлённый ковёр, охотничья акула, пегас, перитон, плезиозавр, пожиратель интеллекта, ползающий падальщик, полтергейст, рой кровопийц, рой ядовитых змей, саблезубый тигр, сахуагин священник, священник, скелет минотавра, щенок панцирницы, эйзер защитник, эттеркап.

ПО 3. Адская гончая, анкилозавр, багбир охотник, бородатый дьявол, василиск, верволк, вирмлинг золотой дракон, вирмлинг синий дракон, водная аномалия, воин ветеран, гигантский скорпион, гитьянки воин, гоблин буяг, грелл, доппельгангер, зелёная карга, зимний волк, йети, кваггот тонот, косатка, кошмар, крюкастый ужас, куо-тоа наставник, мантикора, минотавр бафомета, мумия, наблюдатель, пылающий скелет, разведчик капитан, рой лемуров, рой ползающих рук, рыцарь, совомед, умертвие, ускользающий зверь, фазовый паук, фамильяр вампира, хобгоблин капитан, юань-ти проклинатель (тип 1), юань-ти проклинатель (тип 2), юань-ти проклинатель (тип 3).

ПО 4. Аарaкокра аэромант, архелон, банши, бегемот, бугай босс, веркабан, вертигр, вирмлинг красный дракон, гнолл клык йеногу, жаболюд болотный мудрец, инкуб, коатль, костяная нага, ламия, людоящер вождь, молодой теневой дракон, привидение, пылающий череп, рой дретчей, слон, стражник капитан, суккуб, теневой демон, управляемый ужас, чуул, чёрная слизь, эттин.

ПО 5. Барлгура, вермедведь, зомби бехолдер, бурый громила, веркабан, верёвочник, гигантская акула, гигантский крокодил, гигантский топороклюв, гладиатор, горгона, единорог, зорн, камбион, красный слаад, меззолот, молодой реморaз, мясной голем, ночная карга, отидж, панцирница, пикси чудотворец, ползающая насыпь, полудракон, порождение вампира, призрак, ревенант, саламандра, сахуагин барон, трицератопс, тролль, холмовой великан, шипастый дьявол, элементаль воды, элементаль воздуха, элементаль земли, элементаль огня.

ПО 6. Виверна, врок, вурдалак могильщик, галеб дур, гигантский кальмар, гитцерай зерт, драук, исполнитель маэстро, куо-тоа архисвященник, маг, мамонт, медуза, мерфолк волновод, молодой белый дракон, молодой латунный дракон, невидимый охотник, пират капитан, сатир мастер кутежа, химера, хобгоблин полководец, циклоп часовой, чазм, эйзер пиромант.

ПО 7. Бандит обманщик, гигантская обезьяна, древесная зараза, древний грик, иллитид, каменный великан, кентавр хранитель, лиловый некрогромила, молодой медный дракон, молодой чёрный дракон, они, первобытный совомед, ревенант кладбище, синий слаад, щитостраж, юань-ти абоминация.

ПО 8. Ассасин, берсерк командир, вампир вестник ночи, гидра, гитьянки рыцарь, гнолл демоньяк, духовная нага, дьявол цепей, зелёный слаад, культист аберрации, культист исчадия, культист смерти, культист стихии, куролиск регент, молодой бронзовый дракон, молодой зелёный дракон, морозный великан, плащевик, сфинкс тайн, тиранозавр Рекс, трикрин псионик, фомор, хезроу.

ПО 9. Глабрезу, Глиняный голем, костяной дьявол, медная горгона, молодой серебряный дракон, молодой синий дракон, никалот, облачный великан, огненный великан, отвратительный йети, серый слаад, трент.

ПО 10. Аболет, воин командир, дэв, исполнитель легенда, йоклол, каменный голем, культист иерофант, лютый ворг, молодой золотой дракон, молодой красный дракон, нага стражник, одарённый благородный, ревенант обитель, слаад смерти, циклоп оракул, шпион мастер.

ПО 11. Бандит криминальный лорд, бехир, дао, джинн, иллитид арканист, ифрит, марид, реморaз, рогатый дьявол, рух, рыцарь смерти претендент, сфинкс знаний.

ПО 12. Арканалот, архимаг, архисвященник, гитцерай псионик, пират адмирал, странствующий рыцарь, эриния.

ПО 13. Бехолдер, вампир, взрослый латунный дракон, взрослый белый дракон, нальфешни, ракшаса, теневой дракон, ультролот, штормовой великан.

ПО 14. Взрослый чёрный дракон, взрослый медный дракон, ледяной дьявол, тиран смерти.

ПО 15. Вампир повелитель тени, взрослый бронзовый дракон, взрослый зелёный дракон, лорд мумия, пурпурный червь, саламандра мастер инферно.

ПО 16. Взрослый серебряный дракон, взрослый синий дракон, гитьянки дракомант, железный голем, зараза Галтиас, марилит, планетар.

ПО 17. Взрослый золотой дракон, взрослый красный дракон, гористро, драколич, дракочерепаха, рыцарь смерти, сфинкс доблести.

ПО 18. Демилич.

ПО 19. Балор.

ПО 20. Владыка зверей, древний белый дракон, древний латунный дракон, исчадие пропасти.

ПО 21. Архикарга, древний медный дракон, древний чёрный дракон, лич, солар.

ПО 22. Древний бронзовый дракон, древний зелёный дракон, стихийный катаклизм.

ПО 23. Древний серебряный дракон, древний синий дракон, капля аннигиляции, кракен, эмпирей.

ПО 24. Древний золотой дракон, древний красный дракон.

ПО 25. Колосс.

ПО 30. Тарраск.

Статблоки по русскому алфавиту

В следующем списке статблоки монстров из этой книги организованы по русскому алфавиту.

А.Ааракокра аэромант, ааракокра застрельщик, аболет, адская гончая, аллозавр, анкилозавр, анхег, арканалот, архелон, архикарга, архимаг, архисвященник, ассасин.

Б. Бабуин, багбир воин, багбир охотник, балор, бандит, бандит капитан, бандит криминальный лорд, бандит обманщик, банши, барлгура, барсук, бегемот, белый медведь, берсерк командир, берсерк, бес, бехир, бехолдер, зомби бехолдер, благородный, блуждающий огонёк, боевая лошадь, бормочущий ротовик, бородатый дьявол, бугай, бугай босс, бурый громила, бурый медведь.

В. Вампир, вампир вестник ночи, вампир повелитель тени, василиск, верблюд, верволк, веркабан, веркабан, веркрыса, вермедведь, вертигр, верховный миконид, верёвочник, ветвистая зараза, взрослый бронзовый дракон, взрослый волшебный дракончик, взрослый золотой дракон, взрослый красный дракон, взрослый латунный дракон, взрослый миконид, взрослый серебряный дракон, взрослый синий дракон, взрослый чёрный дракон, виверна, визгун, вирмлинг белый дракон, вирмлинг бронзовый дракон, вирмлинг зелёный дракон, вирмлинг золотой дракон, вирмлинг красный дракон, вирмлинг латунный дракон, вирмлинг медный дракон, вирмлинг серебряный дракон, вирмлинг синий дракон, вирмлинг чёрный дракон, владыка зверей, водная аномалия, водянник, воин ветеран, воин командир, воин пехотинец, волк, ворг, ворон, врок, взрослый белый дракон, взрослый зелёный дракон, взрослый медный дракон, вурдалак, вурдалак могильщик, вьющаяся зараза.

Г. Газовая спора, галеб дур, гаргулья, гарпия, гигантская акула, гигантская гиена, гигантская жаба, гигантская крыса, гигантская куница, гигантская летучая мышь, гигантская лягушка, гигантская многоножка, гигантская обезьяна, гигантская оса, гигантская сова, гигантская ядовитая змея, гигантская ящерица, гигантский барсук, гигантский паук-волк, гигантский гриф, гигантский кабан, гигантский кальмар, гигантский козёл, гигантский краб, гигантский крокодил, гигантский лось, гигантский морской конёк, гигантский огненный жук, гигантский орёл, гигантский осьминог, гигантский паук, гигантский скорпион, гигантский топороклюв, гигантский удав, гидра, гиена, гиппогриф, гитцерай зерт, гитцерай монах, гитцерай псионик, гитьянки воин, гитьянки дракомант, гитьянки рыцарь, глабрезу, гладиатор, Глиняный голем, гнолл вождь стаи, гнолл воин, гнолл демоньяк, гнолл клык Йеногу, гоблин босс, гоблин буяг, гоблин воин, гоблин прислужник, гомункул, горгона, гористро, грелл, грик, гримлок, гриф, грифон, грязевой мефит.

Д. Дао, демилич, джинн, доппельгангер, драколич, дракочерепаха, драук, древесная зараза, древний белый дракон, древний бронзовый дракон, древний грик, древний зелёный дракон, древний золотой дракон, древний красный дракон, древний латунный дракон, древний медный дракон, древний серебряный дракон, древний синий дракон, древний чёрный дракон, дретч, дриада, друид, духовная нага, дымовой мефит, дьявол цепей, дэв.

Е. Единорог, ездовая лошадь.

Ж. Жаболюд болотный мудрец, жаболюд воин, желатиновый куб, железный голем.

З. Зараза Галтиас, зелёная карга, зелёный слаад, зимний волк, золотистое желе, зомби, зорн.

И. Игольчатая зараза, игольчатый дьявол, иллитид, иллитид арканист, инкуб, исполнитель, исполнитель легенда, исполнитель маэстро, исчадие пропасти, ифрит, йети, йоклол.

К. Кабан, камбион, каменный великан, каменный голем, капля аннигиляции, кваггот, кваггот тонот, квазит, кенку, кентавр воин, кентавр хранитель, коатль, козёл, колосс, конечность тролля, косатка, костяная нага, костяной дьявол, кошка, кошмар, краб, кракен, красный слаад, кровавый ястреб, кровопийца, крокодил, крылатый кобольд, крыса, крюкастый ужас, культист, культист аберрации, культист иерофант, культист исчадия, культист смерти, культист стихии, культист фанатик, куница, куо-тоа, куо-тоа архисвященник, куо-тоа кнут, куо-тоа наставник, куролиск, куролиск регент.

Л. Ламия, ларва, лев, ледяной дьявол, ледяной мефит, лемур, летающая змея, летучая мышь, лиловый гриб, лиловый некрогромила, лич, лорд мумия, лось, людоящер вождь, людоящер геомант, лютый волк, лютый ворг, лягушка.

М. Маг, маг ученик, магмин, магмовый мефит, мамонт, мантикора, марид, марилит, мастиф, медная горгона, медуза, меззолот, мерфолк волновод, мерфолк застрельщик, мерцающий пёс, мимик, минотавр Бафомета, модрон дуодрон, модрон квадрон, модрон монодрон, модрон пентадрон, модрон тридрон, молодой белый дракон, молодой бронзовый дракон, молодой волшебный дракончик, молодой зелёный дракон, молодой золотой дракон, молодой красный дракон, молодой латунный дракон, молодой медный дракон, молодой ремораз, молодой серебряный дракон, молодой синий дракон, молодой теневой дракон, молодой чёрный дракон, морозный великан, морская карга, морской конёк, мул, мумия, мэйн, мясной голем.

Н. Наблюдатель, нага стражник, нальфешни, невидимый охотник, никалот, носорог, нотик, ночная карга.

О. Обезьяна, облачный великан, обыватель, огненный великан, огр, зомби огр, огриллон, одарённый благородный, оживлённая метла, пробуждённое дерево, оживлённый доспех, оживлённый ковёр, пробуждённый куст, оживлённый меч, олень, они, орёл, осьминог, отвратительный йети, отидж, охотничья акула.

П. Пантера, панцирница, паровой мефит, паук, пегас, первобытный совомед, перитон, пикси, пикси чудотворец, пиранья, пират, пират адмирал, пират капитан, планетар, плащевик, плезиозавр, пожиратель интеллекта, ползающая насыпь, ползающая рука, ползающий падальщик, полтергейст, полудракон, пони, порождение вампира, привидение, призрак, пронзатель, псевдодракон, психическая серая слизь, птеранодон, пугало, пурпурный червь, пылающий скелет, пылающий череп, пылевой мефит, пёс смерти.

Р. Разведчик, разведчик капитан, ракшаса, ревенант, ревенант кладбище, ревенант обитель, ремораз, ржавник, рифовая акула, рогатый дьявол, рой воронов, рой дретчей, рой кровопийц, рой крыс, рой ларв, рой лемуров, рой летучих мышей, рой насекомых, рой пираний, рой ползающих рук, рой ядовитых змей, росток миконида, рух, рыцарь, рыцарь смерти, рыцарь смерти претендент.

С. Саблезубый тигр, саламандра, саламандра мастер инферно, саламандра огненная змея, сатир, сатир мастер кутежа, сахуагин барон, сахуагин воин, сахуагин священник, священник, священник послушник, серая слизь, серый слаад, синий слаад, скелет, скелет боевого коня, скелет минотавра, скорпион, слаад головастик, слон, слаад смерти, сова, совомед, солар, спектр, споровой слуга миконидов, спрайт, стихийный катаклизм, стражник, стражник капитан, странствующий рыцарь, суккуб, сфинкс доблести, сфинкс знаний, сфинкс тайн, сфинкс чудес.

Т. Тарраск, теневой демон, теневой дракон, тень, тигр, тиран смерти, тиранозавр Рекс, топороклюв, тошнотворный мэйн, трент, три-крин мародёр, три-крин псионик, трицератопс, троглодит, тролль, тёмная мантия.

У. Удав, ультролот, умертвие, управляемый ужас, упряжная лошадь, упырь, упырь утопец, ускользающий зверь.

Ф. Фазовый паук, фамильяр вампира, фламф, фомор.

Х. Хезроу, химера, хобгоблин воин, хобгоблин капитан, хобгоблин полководец, холмовой великан.

Ц. Циклоп оракул, циклоп часовой.

Ч. Чазм, чуул, чёрная слизь, чёрный медведь.

Ш. Шакал, шакалвер, шипастый дьявол, шпион, шпион мастер, штормовой великан.

Щ. Щенок панцирницы, щитостраж.

Э. Эйзер защитник, эйзер пиромант, элементаль воды, элементаль воздуха, элементаль земли, элементаль огня, эмпирей, эмпирей йота, эриния, эттеркап, эттин.

Ю. Юань-ти абоминация, юань-ти лазутчик, юань-ти проклинатель (тип 1), юань-ти проклинатель (тип 2), юань-ти проклинатель (тип 3).

Я. Ядовитая змея, ястреб, ящерица.

Статблоки по типу

В следующем списке статблоки монстров из этой книги организованы по типам существ.

Аберрация. Аболет, бехолдер, бормочущий ротовик, гитцерай зерт, гитцерай монах, гитцерай псионик, гитьянки воин, гитьянки дракомант, гитьянки рыцарь, грелл, грик, гримлок, гриф, зелёный слаад, иллитид, иллитид арканист, красный слаад, куо-тоа, куо-тоа архисвященник, куо-тоа кнут, куо-тоа наставник, наблюдатель, нотик, пожиратель интеллекта, серый слаад, синий слаад, слаад головастик, слаад смерти, фламф.

Великан. Каменный великан, конечность тролля, морозный великан, облачный великан, огненный великан, огр, огриллон, тролль, фомор, холмовой великан, циклоп оракул, циклоп часовой, штормовой великан, эттин.

Гуманоид. Архимаг, архисвященник, ассасин, бандит, бандит капитан, бандит криминальный лорд, бандит обманщик, берсерк командир, берсерк, благородный, бугай, бугай босс, воин ветеран, воин командир, воин пехотинец, гладиатор, друид, исполнитель, исполнитель легенда, исполнитель маэстро, культист, культист аберрации, культист иерофант, культист исчадия, культист смерти, культист стихии, культист фанатик, маг, маг ученик, обыватель, одарённый благородный, пират, пират адмирал, пират капитан, разведчик, разведчик капитан, рыцарь, священник послушник, стражник, стражник капитан, странствующий рыцарь, фамильяр вампира, шпион, шпион мастер.

Дракон. Взрослый бронзовый дракон, взрослый волшебный дракончик, взрослый золотой дракон, взрослый красный дракон, взрослый латунный дракон, взрослый серебряный дракон, взрослый синий дракон, взрослый чёрный дракон, виверна, вирмлинг белый дракон, вирмлинг бронзовый дракон, вирмлинг зелёный дракон, вирмлинг золотой дракон, вирмлинг красный дракон, вирмлинг латунный дракон, вирмлинг медный дракон, вирмлинг серебряный дракон, вирмлинг синий дракон, вирмлинг чёрный дракон, взрослый белый дракон, взрослый зелёный дракон, взрослый медный дракон, дракочерепаха, древний белый дракон, древний бронзовый дракон, древний зелёный дракон, древний золотой дракон, древний красный дракон, древний латунный дракон, древний медный дракон, древний серебряный дракон, древний синий дракон, древний чёрный дракон, крылатый кобольд, молодой белый дракон, молодой бронзовый дракон, молодой волшебный дракончик, молодой зелёный дракон, молодой золотой дракон, молодой красный дракон, молодой латунный дракон, молодой медный дракон, молодой серебряный дракон, молодой синий дракон, молодой теневой дракон, молодой чёрный дракон, полудракон, псевдодракон, теневой дракон.

Зверь. Аллозавр, анкилозавр, архелон, бабуин, барсук, бегемот, белый медведь, боевая лошадь, бурый медведь, верблюд, волк, ворон, гигантская акула, гигантская гиена, гигантская жаба, гигантская крыса, гигантская куница, гигантская летучая мышь, гигантская лягушка, гигантская многоножка, гигантская обезьяна, гигантская оса, гигантская ядовитая змея, гигантская ящерица, гигантский барсук, гигантский паук-волк, гигантский кабан, гигантский кальмар, гигантский козёл, гигантский краб, гигантский крокодил, гигантский морской конёк, гигантский огненный жук, гигантский осьминог, гигантский паук, гигантский скорпион, гигантский удав, гиена, ездовая лошадь, кабан, козёл, косатка, кошка, краб, кровавый ястреб, крокодил, крыса, куница, лев, летучая мышь, лось, лютый волк, лягушка, мамонт, мастиф, морской конёк, мул, носорог, обезьяна, олень, орёл, осьминог, охотничья акула, пантера, паук, пиранья, плезиозавр, пони, птеранодон, рифовая акула, рой воронов, рой крыс, рой летучих мышей, рой насекомых, рой пираний, рой ядовитых змей, саблезубый тигр, скорпион, слон, сова, тигр, тиранозавр Рекс, удав, упряжная лошадь, чёрный медведь, шакал, ядовитая змея, ястреб, ящерица.

Исчадие. Адская гончая, арканалот, балор, барлгура, бес, бородатый дьявол, врок, глабрезу, гнолл вождь стаи, гнолл воин, гнолл демоньяк, гнолл клык Йеногу, гористро, дретч, духовная нага, дьявол цепей, игольчатый дьявол, инкуб, исчадие пропасти, йоклол, камбион, квазит, костяной дьявол, кошмар, ламия, ларва, ледяной дьявол, лемур, марилит, меззолот, мэйн, нальфешни, никалот, ночная карга, они, ракшаса, рогатый дьявол, рой дретчей, рой ларв, рой лемуров, сахуагин барон, сахуагин воин, сахуагин священник, священник, суккуб, теневой демон, тошнотворный мэйн, ультролот, хезроу, чазм, шакалвер, шипастый дьявол, эмпирей, эмпирей йота, эриния.

Конструкт. Глиняный голем, гомункул, горгона, железный голем, каменный голем, колосс, медная горгона, модрон дуодрон, модрон квадрон, модрон монодрон, модрон пентадрон, модрон тридрон, мясной голем, оживлённая метла, оживлённый доспех, оживлённый ковёр, оживлённый меч, пугало, трицератопс, управляемый ужас, щитостраж.

Монстр. Анхег, бехир, бурый громила, василиск, верволк, веркабан, веркабан, веркрыса, вермедведь, вертигр, верёвочник, водянник, гарпия, гигантский гриф, гигантский топороклюв, гидра, гиппогриф, грифон, доппельгангер, драук, древний грик, зимний волк, йети, кваггот, кваггот тонот, кенку, кракен, кровопийца, крюкастый ужас, куролиск, куролиск регент, летающая змея, мантикора, медуза, мимик, минотавр Бафомета, молодой ремораз, отидж, панцирница, первобытный совомед, перитон, плащевик, ползающий падальщик, пронзатель, пурпурный червь, пёс смерти, ремораз, ржавник, рой кровопийц, рух, совомед, тарраск, отвратительный йети, топороклюв, три-крин мародёр, три-крин псионик, троглодит, тёмная мантия, ускользающий зверь, фазовый паук, химера, чуул, щенок панцирницы, эттеркап, юань-ти аболинация, юань-ти лазутчик, юань-ти проклинатель (тип 1), юань-ти проклинатель (тип 2), юань-ти проклинатель (тип 3).

Небожитель. Владыка зверей, гигантская сова, гигантский лось, гигантский орёл, дэв, единорог, коатль, нага стражник, пегас, планетар, солар, сфинкс доблести, сфинкс знаний, сфинкс тайн, сфинкс чудес, эмпирей, эмпирей йота.

Нежить. Банши, зомби бехолдер, блуждающий огонёк, вампир, вампир вестник ночи, вампир повелитель тени, вурдалак, вурдалак могильщик, демилич, драколич, зомби, костяная нага, лич, лорд мумия, мумия, зомби огр, ползающая рука, полтергейст, порождение вампира, привидение, призрак, пылающий скелет, пылающий череп, ревенант, ревенант кладбище, ревенант обитель, рой ползающих рук, рыцарь смерти, рыцарь смерти претендент, скелет, Скелет боевого коня, скелет минотавра, спектр, тень, тиран смерти, умертвие, упырь, упырь утопец.

Растение. Верховный миконид, ветвистая зараза, взрослый миконид, визгун, вьющаяся зараза, газовая спора, древесная зараза, зараза Галтиас, игольчатая зараза, лиловый гриб, лиловый некрогромила, пробуждённое дерево, пробуждённый куст, ползающая насыпь, росток миконида, споровой слуга миконидов, трент.

Слизь. Желатиновый куб, золотистое желе, капля аннигиляции, психическая серая слизь, серая слизь, чёрная слизь.

Фея. Архикарга, багбир воин, багбир охотник, ворг, гоблин босс, гоблин буяг, гоблин воин, гоблин прислужник, дриада, жаболюд болотный мудрец, жаболюд воин, зелёная карга, кентавр воин, кентавр хранитель, лютый ворг, мерцающий пёс, морская карга, пикси, пикси чудотворец, сатир, сатир мастер кутежа, спрайт, хобгоблин воин, хобгоблин капитан, хобгоблин полководец.

Элементаль. Ааракокра аэромант, ааракокра застрельщик, водная аномалия, галеб дур, гаргулья, грязевой мефит, дао, джинн, дымовой мефит, зорн, ифрит, ледяной мефит, людоящер вождь, людоящер геомант, магмин, магмовый мефит, марид, мерфолк волновод, мерфолк застрельщик, невидимый охотник, паровой мефит, пылевой мефит, саламандра, саламандра мастер инферно, саламандра огненная змея, стихийный катаклизм, эйзер защитник, эйзер пиромант, элементаль воды, элементаль воздуха, элементаль земли, элементаль огня.

Титры системы

Ведущий дизайнер: Jeremy Crawford, F. Wesley Schneider

Дизайнеры: Makenzie De Armas, Christopher Perkins, Ben Petrisor

Разработчики правил: Jeremy Crawford (lead), Christopher Perkins

Редакторы: Judy Bauer (lead), Janica Carter, Michele Carter, Adrian Ng

Аналитики плейтеста: Ben Petrisor (lead), Makenzie De Armas, Ron Lundeen

Арт-директоры: Fury Galluzzi (lead), Bree Heiss, Josh Herman, Kate Irwin, Emi Tanji

Дизайнеры графики: Trystan Falcone (lead), Matt Cole, Trish Yochum

Художники обложек: Tyler Jacobson, Olena Richards

Художники: Hazem Ameen, Joy Ang, Carlo Arellano, Daren Bader, Cristi Balanescu, Helge C. Balzer, Luca Bancone, Mark Behm, Eric Belisle, Steven Belledin, Olivier Bernard, Alex Brock, Michael Broussard, Kai Carpenter, Domenico Cava, Sidharth Chaturvedi, Yongjae Choi, Chris Cold, Daarken, Kent Davis, Nikki Dawes, Axel Defois, Julie Dillon, Simon Dominic, Jesper Ejsing, Aurore Folny, Fury Galluzzi, John Patrick Gañas, Caroline Gariba, Justin Gerard, Michele Giorgi, Ilse Gort, Lars Grant-West, John Grello, Johan Grenier, Nils Hamm, Patrik Hell, Suzanne Helmigh, Rowan Holloway, Alexandre Honoré, Bjorn Hurri, Izzy, Dario Jelusic, Mathias Kollros, Yigit Koroglu, Vance Kovacs, Jonathan Kuo, Andrey Kuzinskiy, Katerina Ladon, Titus Lunter, Richard Luong, Valera Lutfullina, Warren Mahy, Slawomir Maniak, Antonio José Manzanedo, Andrew Mar, Lorenzo Mastroianni, Viko Menezes, Robson Michel, Aaron Miller, Maxime Minard, Caio Monteiro, Riccardo Moscatello, Martin Mottet, Jodie Muir, Sean Murray, Hinchel Or, David Auden Nash, Nestor Ossandón Leal, Alexander Ostrowski, Alejandro Pacheco, Vicki Pangestu, Anna Pavleeva, Borja Pindado, Pindurski, Andrea Piparo, Anna Podedworna, Polar Engine, April Prime, Arash Radkia, Chris Rahn, Jason Rainville, Joshua Raphael, Adam Rex, Aaron J. Riley, Cyprien Rousson, Bram Sels, Cynthia Sheppard, Bryan Sola, Annie Stegg, Matt Stewart, Alex Stone, Crystal Sully, Taras Susak, John Tedrick, Viktor Titov, Brian Valenzuela, Brian Valeza, Svetlin Velinov, Kev Walker, Ben Wootten, Zuzanna Wužyk, Mark Zug

Директор концепт арта: Josh Herman

Худодники концепт арта: Carlo Arellano, Andrew Baker, Michael Broussard, John Grello, Jax Jacson, Alex Konstad, Katerina Ladon, Simon Lee, Antonio Manzanedo, Matt Millard, Aaron Miller, Sean Murray, Stephen Oakley, Alexander Ostrowski, Anna Podedworna, Noor Rahman, Jason Rainville, Chase Stone, Crystal Sully, Justin Sweet, John Tedrick, Campbell White, Bryan Wynia

Консультанты: Basheer Gouse, Pam Punzalan, Jonathan Tomhave

Дополнительная консультанция: Jay Jani, Ray Winninger

Продюсеры: Dan Tovar (lead), Bill Benham, Siera Bruggeman, Robert Hawkey

Инженеры по печати: Basil Hale, Scott West

Специалисты по визуализации: Daniel Corona, Meagan Kenreck, Paolo Vacala, Kevin Yee

Специалисты по допечати: Jefferson Dunlap

Основано на Monster Manual (2014), разработанной Christopher Perkins (lead), Jeremy Crawford, Peter Lee, Mike Mearls, Robert J. Schwalb, Matt Sernett, Chris Sims, Rodney Thompson, Steve Townshend, James Wyatt

Созданная на основе оригинальной игры, созданной Gary Gygax и Dave Arneson и доработанной многими другими за последние 50 лет.

Титры перевода

Основной перевод и вёрстка: Koroz

Титульная страница: zemkaz

Весомый вклад в перевод: Алексей Антонюк

За указание на ошибки в вычитке на Google Диске спасибо этим замечательным людям:

Magistrus, Людмила Пискунова, Anon danon, Ivan Kudelin, Анонимный, Злата Скиндер, Иван Столбов, Валерий Валев, OV, Braintrap Leonid, Arontir, Kogal, Павел Евдокимов, In_a_Traur, Богдан Емельянов, K Lirick, Leks Colman, Виктор Григоренко, Илья Ковалёв, fierce cripple, Иван Кольцов (detrox), Tigran Davidyan, Rejinald Wild, Тигран Давидян, Roman Abanin (Snowhowhow), Dopping Gaming, Амиржан Есенгазиев, Ivan Nikitin, Strannik, Кот Кирилл, Дмитрий KoDi Котляр, Erl Eltare, Кирилл Зубакин.